月刊コインジャーナル６月号　平成３年５月30日発行（昭和56年11月24日　第３種郵便物認可）第16巻第６号　通巻186号　毎月30日発行

月刊コインジャーナル

The Coin Op. Journal

特集
レジャー白書'91

集中取材
各地 OPEN NEWS

連載論文
機械あそびのコスモスⅡ

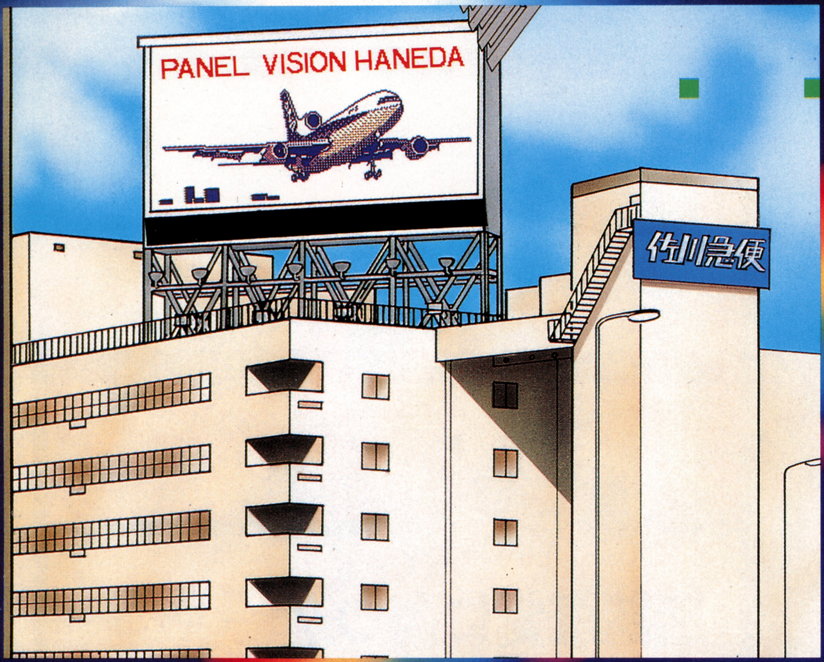
今月の表紙　洗脳ゲーム TEKI・PAKI　㈱東亜プラン/テクモ㈱

6
JUNE 1991

株式会社シグマ 販売本部 東京都渋谷区千駄ヶ谷4-14-4 SKビル千駄ヶ谷 TEL.03-3796-0601(大代表) FAX.03-3796-0610
sigma
遊びごころで、ソフト&ハード
メダル小町。
今や"女性客をいかに集客するか"はアミューズメント・ビジネスの必修大テーマであります。
で、女の子を誘引する超おすすめマシンといえば、シグマのプッシャーシリーズ。
おしゃれで、かわいくて、みんなでワイワイ・ガヤガヤ楽しめるパーティ感覚マシンだから、
エブリタイム、女の子に大人気。特に店頭に設置すれば、OH!ビューティフル。
即、繁盛店に早がわりというワケです。女性客は、これからの業界の宝。
"女の子もメダル"を合言葉に、大切に育てていきましょう。
繁◆盛◆快◆楽◆マ◆シ◆ン
MILKY WAY
従来のプッシャーゲームに、デジタルフィーバー機の要素を取り入れた、新しい6人用のプッシャーゲーム"ミルキーウェイ"。新ボーナスフィーチャー採用で、プッシャーゲームの面白さにスロットゲームのダイナミック性をプラス。スリーセブンが揃うと100枚のボーナスメダルが獲得できます。星がきらめく夜空をテーマにしたデザインは、すでに女性客にも大人気です。
MILKY WAY
SIGMA MEDAL BROS with REGENT PRINCE
俺たちゃ繁盛請負人
平成3年6月1日から、㈱シグマです。
長らくご愛顧頂きましたシグマ商事株式会社は、平成3年6月1日より株式会社シグマの販売本部として新たなお取引きを開始させて頂くことになりました。より一層のお引立てをお願い申し上げます。

広告媒体スポンサー募集！

☆ニューメディアスペース☆



東京の空の玄関羽田空港より東京へ
首都高速１号線を上って６kmの地点
世界最大のパネルビジョンが
メッセージを伝えます。

（東京・羽田）

（東京・麻布）

（大阪・千日前）

BONUS LINE
ボーナスライン
8-COIN

BL
（メーター付）

◆スーパーコンチネンタル(891-1)
◆ボーナスライン(902-5)
◆高速ホッパー新品販売中

PORSHE CARRERA RS 3.0 LITTER 1974年式
元所有者　故 名指揮者　ボン・カラヤン氏　価格 1億2千5百万円

Auto Bally　詳しくはお電話下さい
☎03-3582-0859

バーリーサービス株式会社
BALLY SERVICE CO.,LTD.

本　社　大阪市中央区高津２丁目7番３号
2-7-3, KOZU CHUO-KU OSAKA
〒542 電話 06(213)5255(代表)
FAX 06(211)7375
東京支社　東京都港区東麻布３丁目８番10
〒106 電話 03(3582)0857(代表)
FAX 03(3582)4735

☆テレックス： J24523 BALLY POND☆振込銀行：住友銀行日本一支店　当座番号 270270

※仕様外観は、改良の為、予告なく変更することがあります。 ©TAITO CORP. 1990 ©TAITO CORP. 1991

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO

CANARY カナリー

おしゃれに、使いやすく。お店の人気独占！

個性的でスタイリッシュな外観が、まず、お客様の目を引き付けます。店内スペースが有効に活用できるグンとスリムな縦型ボディは、雰囲気にあわせて選べる4タイプをご用意しました。さらにオプションでカードシステムの取付けも可能。取付け後のスマートなデザインも特徴です。そのほかにも、必要に応じて取付け箇所を変えられる大型インストラクションプレートや、樹脂を使ってソフトなイメージに仕上げたフロント面など。タイトーの実力の結晶、カナリー筐体。お店の人気を独占です。

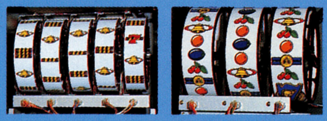
筐体サイズ：W660×D805×H1,280(mm)インストラクションプレートは、430(mm)/重量：95kg/消費電力：約120W(最大消費電流1.4A)/〒95-4265/使用モニター：25インチ

多様化に適したラウンドシェイプデザイン！

BILLIONAIRE

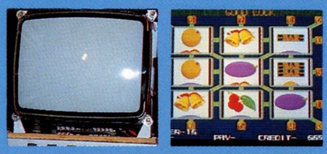
ビリオネア
3リール/5リール

期待のメタルゲーム新型筐体シリーズ第1弾。コントロールパネルには一度で最大枚数のBETができるMAX BETボタンが付いて、スロットのスリルが手軽に堪能できます。メカスロのビリオネアは5リール・6コイン・3ラインと、3リール・3コイン・マルチの2タイプ。(写真の筐体は3リール)



エイビス
EIBISE

TVスロット・スーパー16Wayのエイビスは、鮮やかな映像の18インチ高解像度モニター採用。入賞があれば1リール1ラインのダブルアップゲームに挑戦でき、1ゲームで16枚のBETをするとスペシャルボーナスの権利を獲得。



筐体サイズ(共通)：W520×D605×H1,650(mm)
FLBOX(共通)：W180×D530×H600(mm)/消費電力60W ビリオネア：重量105kg/消費電力105W(最大消費電流5.8A)/〒91-39129
エイビス：重量125kg/消費電力150W(最大消費電流3.8A)/〒95-4272

店舗経営に勝つ!!
実力派メダルゲームマシン。

筐体サイズ：天井部W1,800×D274、下キャビネ部W2,150×D1,090×H1,170、トータルサイズW2,150×D1,090×H1,960(mm)/重量：約365kg/消費電力：1,050W(最大消費電流10A)/〒91-41723

Aqua Romance アクア ロマンス

貢献度アップ！インメダルメーター採用！

どなたにも遊びやすい簡単な操作性が人気、メダルコーナーには欠かせない存在のプッシャーゲーム。中でもアクアロマンスは、豪華なイルミネーションランプが集客力をアップ。コンパクトなキャビネットにメダル投入口が12ヶ所も付いて、より大勢の同時プレイが可能となり営業効率がグンとアップ。さらにインメダルメーターの採用により、店舗管理への貢献度もアップする頼れるマシンです。

筐体サイズ：W2,294×D2,070×H2,100(mm)/重量：631kg/消費電力：750W(最大消費電流13.8A)/〒95-431

Derby Queen ダービークイーン〈5人用〉

業界初の前売システムを実現！

25インチの高解像度モニターがダブルで境目なくつながったワイドなメインモニターと、レース実況用モニター(18インチ×3)の迫力画像でヴィジュアル効果満点！集客力No.1の1台です。コントロールパネル上の液晶パネルが業界初の前売システムを実現。各出走馬の情報を満載し、4レース後までの前売ができます。変化に富んだ多彩なゲーム内容、生き生きとしたキャラクター、簡単なボタン操作で、お客様は初心者からマニアまで大満足。扇型キャビネットは分解組立式で搬入も楽々です。

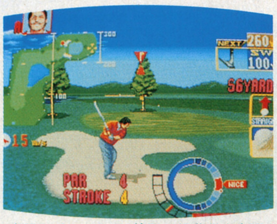
株式会社タイトー 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888

KONAMI

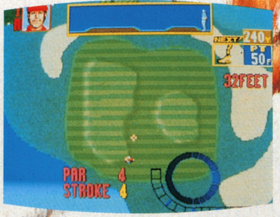
伝説は大地から生まれた。

大自然が創り出した、名門ゴルフコース「オーシャンパシフィックGC」。今年もまた多くの挑戦者が世界中から集まった。しかし優勝する者はただ一人。あなたは数々の強豪に勝ち抜き、勝者の栄光を手にすることができるだろうか。しかし忘れてはいけない。最大、最強のライバルはこの18ホール自身なのだ。

プレーヤーは個性豊かな4人の選手から選択。



専用コントローラーで抜群の操作性を実現。



グリーン上では起伏をボタン一つで確認。

▶最大4P同時プレイ可能(ディップスイッチで調整)
▶コンティニュー可能

VIDEO GAME　ゴルフィング グレイツ

GOLFING GREATS™

© KONAMI 1991

ピカデリーサーカス

PICCADILLY CIRCUS

正統派のルーレットゲームだ!!

●ロングヒットを続けるあのピカデリーサーカスが3タイプ新登場。みんながすぐに熱くなるルーレット・メダルゲームです。

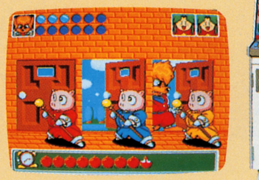
モビルワールド　ファンタジーワールド　スペースワールド

ウーヤーター™

© KONAMI 1990

こぶたのオオカミ退治!!

▶好評コナミ・ミニエンターテイメントシステム第3弾は、親しみやすい童話を題材にしました。簡単操作で親子一緒にお楽しみいただけます。



コナミ株式会社

本社・サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03(3264)5678
大阪支店・サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL. 06(334)0335
札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011(232)3778
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092(715)2367

究極の占い

MYSTY™

ミスティ

色:ブルー、ピンク

コンピュータ

占い機の決定版!!

独自のマーケティング、コンセプトにもとずき企画・開発された"MYSTY(ミスティ)"は、『究極の占い機』として人気機能を搭載。あらゆるロケーションに対応し、持続的な高インカムをお約束します。

人気・その1——7項目の"占い"

選択頻度の高い7項目【性格・恋愛・二人の相性・結婚・学業・仕事・金運(ギャンブル)】に、人気の高い"星占い"、"血液型占い"をベースにした、確率の高い"占い"です。

※入力は生年月日・性別など3項目、コンピュータからの質問は5項目を用意。

漢字での印字出力

専用スタンドをお使いになれば、スタンドタイプとしてもご使用になれます。

人気・その2——"幸運(ラッキー)"の演出

7項目の"占い"の中から、女性の関心が集中する3つの"占い"【恋愛・二人の相性・結婚】を選んだ時には、"ラッキー・コイン"の当たるチャンスが!"幸運(ラッキー)"を演出します。

© 1991 DATA EAST CORP.

DECO データイースト株式会社

本　社:〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17 第2和光ビル ☎(03)3392-4151

サービスセンター:〒260 千葉市新港 219-6 ☎(0472)47-5725
大阪営業所:〒550 大阪市西区京町堀2-14-22兼吉ビル ☎(06) 448-8601
福岡営業所:〒812 福岡市博多区博多駅東3-1-4 タカ福岡ビル3F ☎(092)474-0120
DATA EAST USA, INC.: 1850 Little Orchard Street San Jose, California 95125, U.S.A.

Innovations in Recreational Electronic Media

生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

irem
IREM CORPORATION
アイレム株式会社

本　　社　(〒550)大阪市西区阿波座2-2-18 西本町川渕・住生ビル13F　☎(06)535-1060（代表）
東京販売所　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビル　☎(03)3442-3081（代表）
Nishihommachi-Kawabuchi Sumitomoseimei Bldg., 2-18 Awaza, 2-Chome, Nishi-ku, Osaka 550, JAPAN.
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM

ミリオンスラッガー

ハイテク ワンダーランド

時間と空間を超えた楽しさ。夢あふれるファンタジー。好奇心を刺激するエキサイティングなシーンも、テクモならお手のもの。ハイテクノロジーを駆使して、大人も子供も夢中にさせる、ビッグ・エンターテイメントをつくります。 テクモは、企画から、設計、施工まで、総合的なプロデュースによって、スリルと感動をクリエイト。時代の感性をとらえた、新鮮で高感度なアミューズメントをお届けします。

バスケットチャンス

ファンキーパンチョ

ボーラーローラー

ミスターバットマン

TECMO
テクモ株式会社
TECMO,LTD.

お問い合わせは
本社：〒102 東京都千代田区
九段北4丁目1番34号
TEL.03(3222)7620・FAX.03(3222)7629
TECMO,LTD. 4-1-34, Kudan kita,
Chiyoda-ku, Tokyo, 102, Japan.
Phone:03(3222)7630, FAX:03(3222)7629
Telex:J27174 TECMO

ビデオシステム株式会社
本　　社 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL 075-723-0358(代)・FAX 075-723-0368
東京営業所 〒108 東京都港区芝5-11-2 橋本ビル2F TEL 03-3452-5677 ・FAX 03-3452-5520

新登場

クイズ大捜査線™

「ネオ・ジオ」シリーズ第18弾 クイズ大捜査線

2P同時プレイ・途中参加可能

難事件にクイズで挑め!2つのストーリー、スゴロクモード搭載。

次々迫る危機をきりぬけるストーリーモードは2話から選択。抜きつ抜かれつ秘宝に挑む、別行動のスゴロクモード。全編シネマ感覚で展開するクイズゲームのスリル満載、新接近。

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

「MVS」、「NEO・GEO」はSNKの登録商標です。 ⓒ1991 SNK CORP.

続々登場ネオ・ジオソフト!

低価格ソフトで好評「ネオ・ジオMVS」。今後も販売価格
26,000円〜最高36,000円を上限に高インカムゲームをご提供します。

The Future Is Now
SNK

ニューヨーク
NYより熱い街。

Burning
新登場
FIGHT™

「ネオ・ジオ」シリーズ第17弾 バーニングファイト

2P同時プレイ・途中参加可能

日米のワルを片付けろ!リアルな街にスーパーアクション炸裂。

関西の巨大シンジケートに立ち向かう3人の刑事。繁華街や地下街を、日米の多彩な喧嘩技と奪った武器で突き進め。リアルな街に躍動するアクションゲームの興奮満載、新接近。

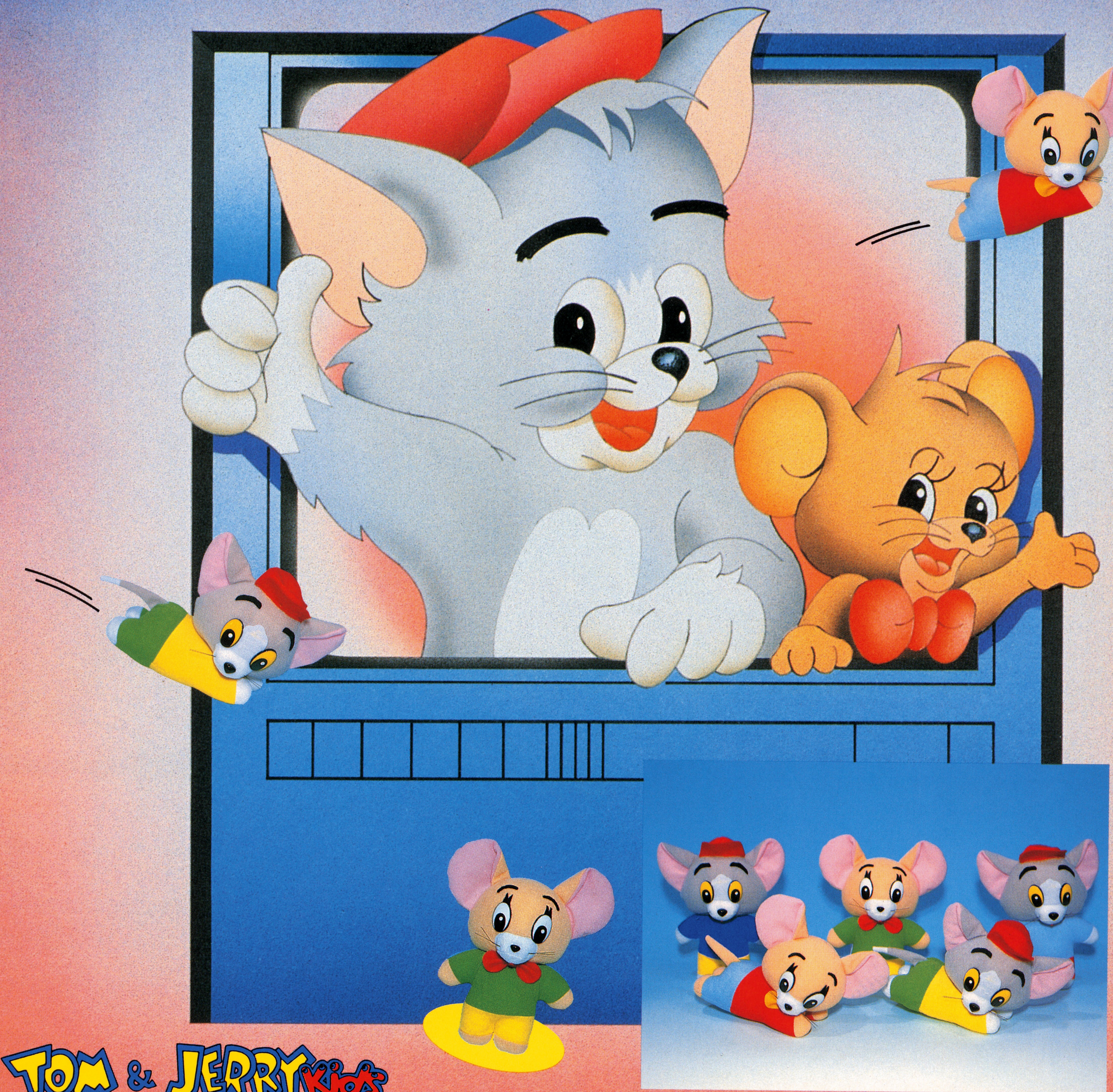
NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

©1991 SNK CORP.

株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 TEL.06(338) 7007 FAX.06(338) 7150
営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12 TEL.03(3733)1122 FAX.03(3733)1139
SNK CORPORATION
18-8 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

業界初！ トム&ジェリーキッズ上陸決定!!

TVでおなじみ
トム&ジェリーキッズが人形になって登場!!



TOM & JERRY Kids

6月末発売予定　予約受付中

トム&ジェリーキッズ(100個) ¥30,000

※この製品はゲーム用ですので一般への販売は出来ません。又、日本国内でのみ御使用下さい。

©1991 TERNER ENTERTAINMENT

総代理店

sigma

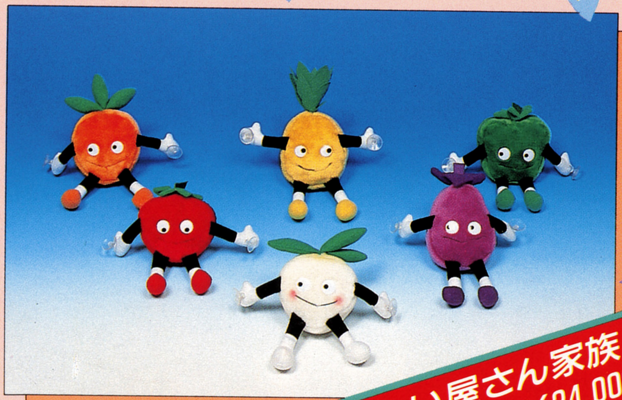
遊びごころで、ソフト&ハード
株式会社 シグマ

東京／東京都渋谷区千駄ヶ谷4-14-4
TEL 03-3796-0602 FAX 03-3796-0610
大阪／大阪市淀川区西中島3-12-15
TEL 06-302-2239 FAX 06-302-1332

●開発・製造元 株式会社 東亜プラン
〒167 東京都杉並区清水1-8-4 東亜ビル
TOA BLDG.
1-8-4 SHIMIZU, SUGINAMI-KU TEL:03-5397-0511
TOKYO, 167, JAPAN FAX:03-5397-4755

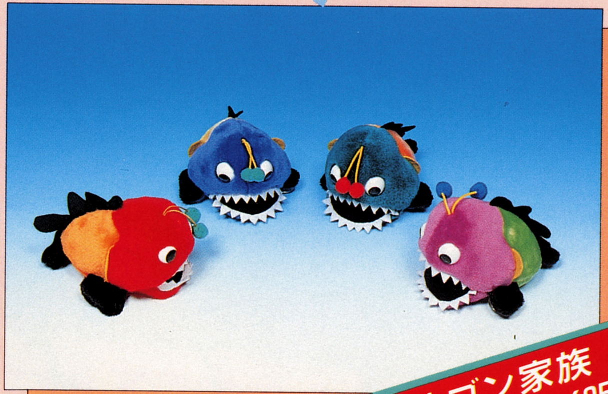
●総発売元 TECMO テクモ株式会社 TECMO, LTD.
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL:03-3222-7620
4-1-34 KUDAN KITA, CHIYODA-KU FAX:03-3222-7629
TOKYO, 102, JAPAN TELEX J27174TECMO

は、ホットな笑顔が集まります。



◎デザイン一新で、可愛いさ倍増!!

やさい屋さん家族
96個セット ¥24,000



◎魚族の怪獣が4色そろって新登場!!

ウオゴン家族
96個セット ¥25,000

◎カーニバル景品用、ムーンキャッスル(タイトー)用

LLセット
45個セット ¥20,000

◎品質最高のぬいぐるみだけをセット!

デラックスセット
100個セット ¥20,000

大奉仕セット
100個セット ¥16,800

◎ナビスオリジナル可愛いバケツ
(時計付タイプセットもあります)

FANCY PAIL ぬいぐるみ
時計なしタイプ53個セット ¥18,800

◎可愛いブタも仲間入り!

ブタ三兄弟
60個セット ¥22,800

景品を最大限に生かす各種プライズ機、クレーン、カーニバル機の取扱いも行います。

ドリームタウン

● バラ景品対応
● 幅1,520×奥行1,520×高さ1,300(㎜)
㈱セガ・エンタープライゼス

ジャンボツインII

● 小物景品対応
● 幅1,000×奥行1,000×高さ1,200(㎜)
大平技研工業㈱

UFOキャッチャーDXII

● ぬいぐるみ対応
● 幅1,680×奥行840×高さ1,970(㎜)
㈱セガ・エンタープライゼス

くるくるハンティング

● カーニバル景品対応
● 幅6,000×奥行4,500×高さ2,700(㎜)
タスコ㈱

ジャンピングコブラ

● カーニバル景品対応
● 幅4,700×奥行4,600×高さ2,500(㎜)
タスコ㈱

オリジナルぬいぐるみの企画製造を承ります。

★上記の表示価格には 送料、消費税は含んでいません。
★景品のセット内容は変更する場合があります。
★ゲーム景品、ゲーム機械のことなら何でもご相談ください。

NAVIS INDUSTRY CO., LTD.

ナビス・オリジナルタッグは品質保証と信頼の安心マークです。
自信を持ってオススメします。

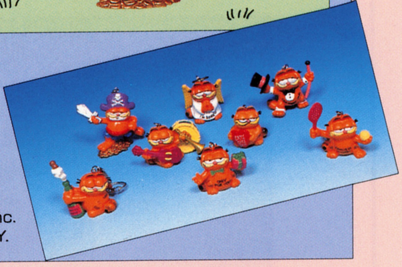
ハートの込もったぬいぐるみに

◎楽しさいっぱいのニューアイテム

キャラクターセット
100個セット ¥18,000

ガーフィールド キーホルダー
8種類 56個セット

© 1978,1981 United Feature Syndicate, Inc.
GARFIELD 4 BULLY WEST GERMANY.



色彩あざやかニューアイテム
バラエティーセット
(UFOキャッチャー用)

愉快で愉しいキャラクターグッズセット!
SPORTS KISS
100個セット

みんなのアイドル
ミッキーマウスセット
(ジャンボツイン・キントウン・ジャンボタワー用)

ニューアイテム続々登場!
時 計 セ ッ ト
100個セット ¥20,000

キーホルダーのニューアイテム
ジュエリーキーホルダーセット
100個セット ¥18,000

おしゃれのワンポイント
アクセサリーセット
100個セット ¥20,000

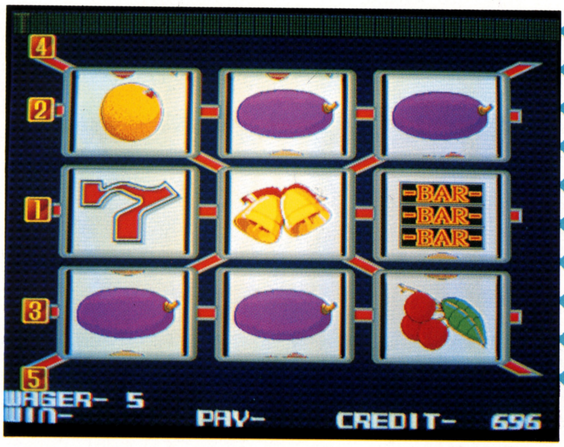
セット名	個数	セット価格	セット名	個数	セット価格
お楽しみSET	100	¥16,000	アニマル家族	100	¥19,800
各種 ライターSET	100	¥18,000〜	ゴリ三兄弟	60	¥21,800
ボールペンSET	100	¥18,000	各種キーホルダーセット	100	¥16,000〜

企画製造・総発売元
NAVIS ナビス産業株式会社
本社:〒593 大阪府堺市八田西町2丁21-26
TEL.0722(78)2909 FAX.0722(77)0736
営業所:〒556 大阪市浪速区桜川1丁目1-28三宝ビル

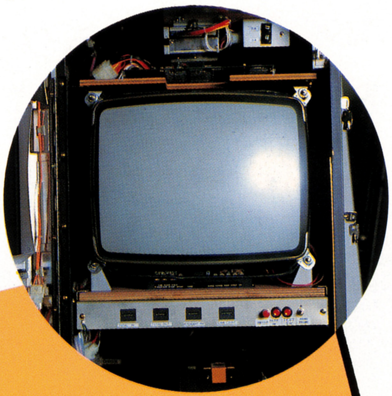
エイビス
×2
ダブルアップゲーム

エイビス EIBIS

■ TVスロット スーパー 16Way ■



メダルゲーム汎用筐体シリーズ第一弾！



スロットの奥深い魅力が味わえる!!

[鮮明画像]

●モニターには18インチ高解像度タイプを採用。鮮やかな映像で画面が見やすく、プレイヤーにゲームの魅力をアピールします。

[グッドデザイン]

●ラウンドシエイプのデザインが店舗の機種構成の多様化に貢献。ＦＬボックスとの組み合わせで、店内の雰囲気をより一層華やかに演出します。

[エキサイティング]

●入賞すればダブルアップゲームに挑戦できる他、１ゲームで16枚のＢＥＴをするとスペシャルボーナスの権利が得られる等、エキサイティングなプレイが楽しめます。

㈱タイトー

メダル場の活性化にこの1台

株式会社 日本システム

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町1-2-3 ボヌールビル
TEL 0422-21-3210
振込銀行・太陽神戸三井銀行吉祥寺支店(当)5232242 ㈱日本システム

株式会社 アミューズ オリエント
東京都豊島区北大塚2-9-12 〒170 ☎03(3940)3271㈹ FAX 03(3949)1122

株式会社カワクス

本　　社/ 東大阪市川俣3丁目1番35号 〒577 ☎ (06) 787-1881 FAX (06) 787-1952
東京営業所/ 東京都台東区東上野1丁目24番4号 (丸千第2ビル1F) 〒110 ☎ (03) 3837-3884 FAX (03) 3837-3887
福岡営業所/ 福岡市中央区大名2-3-2 〒810 ☎ (092) 713-1083 FAX (092) 771-7223

ジャンボツインⅡ

Jumbo Twin Ⅱ

上下2段になって
エキサイティング!!

H 1200㎜
W 1000㎜
D 1000㎜
〶91-41458

大平技研工業㈱

- 好評の「ジャンボツイン」がバージョンアップして登場!
- 景品の種類、単価別の設置等を上段・下段に分けて行なえます。
- プレイが始まるとリズミカルなメロディーが流れます。

お店をイメージアップ! プライズゲームの精鋭たち

ジャンボタワー

Jumbo Tower

デコレーション効果抜群!

H 1890㎜
W 900㎜
D 700㎜
〶91-41458

大平技研工業㈱

- 5段式なので、景品収容能力が良く補充の手間がかかりません。
- アップ、ダウン→スウィングの2アクションでプレイの面白さ倍増。
- 3曲BGMでプレイを効果的に演出。

株式会社カワクス

本　　　社/ 東大阪市川俣3丁目1番35号 〒577 ☎ (06) 787-1881 FAX (06) 787-1952
東京営業所/ 東京都台東区東上野1丁目24番4号（丸千第2ビル1F） 〒110 ☎ (03) 3837-3884 FAX (03) 3837-3887
福岡営業所/ 福岡市中央区大名2-3-2 〒810 ☎ (092) 713-1083 FAX (092) 771-7223

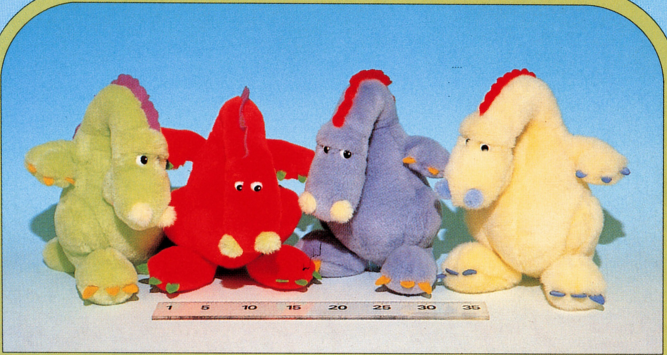
〈ぬいぐるみ景品は愛、愛はお客様を嬉しくさせます。〉

感謝の気持ちです。

子供の夢を縫い込んだ
ハイクオリティぬいぐるみ

●ホエルくん　￥21,000
(10色 各7ピース、70ヶ入り)

●コロコロフェイス
(70ヶ入り)
※予約限定発売につき、価格等については御相談下さい。



●シスラス
(5色 各7ピース、35ヶ入り)
※予約限定発売につき、価格等については御相談下さい。

●シスザウルス (カーニバル用)
●シスザウルス・ベイビー (1ヶ￥300)
〈親子各5色〉

●SS-18セット　￥22,800
(12種 60ヶ入り)

●SS-15セット　￥18,800
12色 各6ピース(72ヶ入り)

●システムセット〈小〉　￥19,800
(180ヶ入り)

◀SYSTEM SERVICE (SSブランド)
の表示タッグが信頼の証しです。

●New粒選りセット　￥19,800
(100ヶ入り)

★当頁掲載の他にも各種商品扱っております。※価格は送料、消費税別です。

企画製造販売元

SYSTEM SERVICE CO., LTD.
システムサービス株式会社

〒173 東京都板橋区大山金井町36-10 シャトーフレンズ1F
TEL 03(3956)3181 FAX 03(3956)3699

プレジャーアイランド

景品は

★〈SSブランドのぬいぐるみ〉は、高品質・低価格を、企画、製造、流通ラインの合理化で達成させたオリジナル製品です。セット内容は粒選りで、毎月、新企画商品を追加しています。

人気抜群！
当社自慢のチョイス‼

予約限定発売につき、価格等については御相談下さい。
システムセット・スーパーDX
（50ヶ入り）

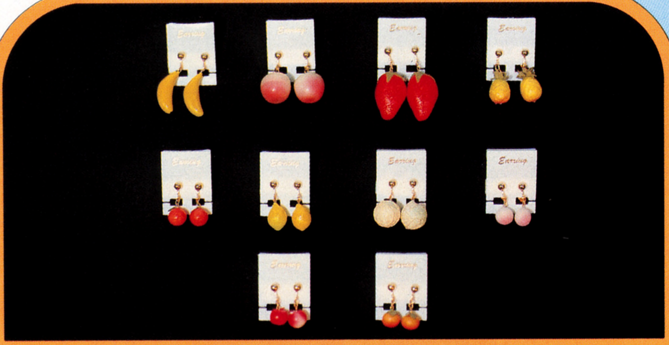
¥30,000 ライターAセット（100ヶ入り）
¥23,000 ライターBセット（109ヶ入り）
¥18,000 ライターCセット（100ヶ入り）

●ラグビーボール（10色40ヶ）
●サッカーボール（6種35ヶ）
@¥320

ゴジラ▶
Ⓒ東宝・東宝映画

◀機動戦士ガンダム
Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ

●とるとるキャッチャー（100ヶ入り） ㈱バンプレスト製



●フルーツセット ¥35,000（100ヶ入り）

●アクセサリーセット ¥35,000（100ヶ入り）

ぬいぐるみ					セット景品				
品番	商品名	サイズ(cm)	入数	金額	品番	商品名	サイズ(cm)	入数	金額
N-1	システムセット	12~25	100	¥19,800	G-1	キャラクターセット	75ø用	100	¥18,000
N-2	システムBセット	12~25	100	¥19,800	G-2	お楽しみセット	75ø用	100	¥18,000
N-3	システム18セット	18	60	¥22,800	G-3	時計セット	75ø用	100	¥18,000
N-4	システム小セット	10	180	¥19,800	G-4	ライターセット	75ø用	100	¥18,000
N-5	システム中−Fセット	12	100	¥13,500	G-5	ジャンボツイン用景品セット	75ø用	250	¥50,000
N-6	スモール(ボンボン)	12	100	¥12,000	K-2	システムライターセット	5~6	100	¥20,000
N-7	SUPER DXセット	20~	50	¥22,000	カプセル入り景品				
N-8	DXセット	20~	50	¥20,000	品番	商品名	サイズ(cm)	入数	金額
N-9	シスザウルスセット	25	30	¥12,600	C-1	75㎜カプセルⓐセット		300	¥22,500
N-10	シスザウルスベビーセット	18	64	¥19,200	C-2	75㎜カプセルⓑセット		300	¥16,500
N-11	フットボールセット	20	40	¥12,800	C-3	46㎜カプセルⓐセット		800	¥24,000
N-12	サッカーボールセット	18	35	¥11,200	C-4	46㎜カプセルⓑセット		800	¥18,400
N-13	トルトルキャッチャーキャラクターシリーズセット	17	100	OP ¥25,000					(送料・消費税は別)

●キャラクターグッズセット ¥18,000（100ヶ入り）
●トコログッズ、ちびまる子、その他

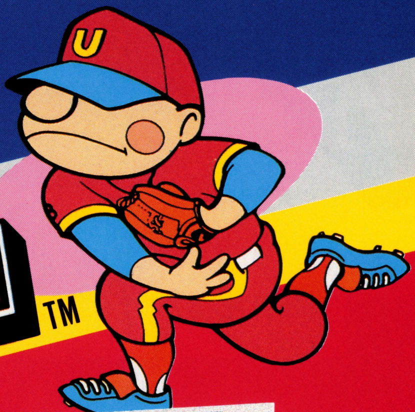
★オリジナル高級ぬいぐるみの企画・製造も承ります。

※少量発注も承ります。※ゲーム景品用から販促用、販売用までぬいぐるみに関することなら何でもご相談下さい。

企画製造販売元
SYSTEM SERVICE CO., LTD.
システムサービス株式会社
〒173 東京都板橋区大山金井町36-10 シャトーフレンズ1F
TEL 03(3956)3181 FAX 03(3956)3699

エキサイティング ベースボール

Exciting BASEBALL™



●幅507㎜×奥行510㎜×高さ1,400㎜●重量83kg

あつくなって やめられない!

絵柄に合わせてゲーム盤のランナーが走る。
実戦さながらのエキサイティングな
ベースボール機。

★メダル貸出し機能つき

メダルと10円硬貨、100円硬貨が使える3ウェイ方式。
100円硬貨投入時はメダル貸出し機能が働きます。(払出し枚数調整可)

★サービスゲームつき

100円硬貨を投入すると、メダルの貸出しと同時に5ラインがパッと点灯。
うれしい1ゲーム(3メダル分)サービスとなります。

★狙える点滅ランプ機構つき

“ホームラン”が2つ揃って右端を狙うだけ、といった場合リーチ音が鳴り、
ランプが点滅してストップボタンを押すタイミングをガイドします。
(でも、当ったり当らなかったり……)

ロケテストで客付、売上の記録達成。

ベストセラー“ボーナスチャンス”の姉妹機
として併設使用で更に効果抜群!

〔製造元〕株式会社 ユニバーサル

総発売元
株式会社 宝娯楽
TEL044(277)7881㈹/FAX044(277)7814
〒210 神奈川県川崎市川崎区池上町9－10

sunwise
AMUSEMENT MACHINE DEVELOPMENT
スペースインベーダー
メダル機で侵略開始!!
SPACE INVADERS®
スペースインベーダー
©SUNWISE1991
LICENSED BY
TAITO CORP.
株式会社サンワイズ 〒181 東京都三鷹市大沢1-9-24 TEL. 0422-31-2511(代) FAX. 0422-31-4637

次々に高インカム記録！大好評発売中です。

本物のミニカーがグウォーンと走るチビッ子レース。エキサイティングでスピーディ！しかも単純であることが受けています。

みんなで競う1周勝負

かっとびレース

KATTOBI RACE

わずか4秒の闘い

勝負が早くてエキサイティング。何度もプレイされるから高インカムです。

倍率ルーレット付

狙った車に3枚までメダルが賭けられ、最高10倍までの払戻し。レースの間に倍率ルーレットがどこに止まるか、ドキドキさせるゲーム展開です。

3人でプレイ可能

3つの車それぞれに賭けることができるため、3人の同時プレイも可能。1人でも2人でも3人でも楽しめるゲームです。

●幅450㎜×奥行500㎜×高さ1,200㎜（キャスター別）●メダル、10円、100円（メダル貸出し専用）の3ウエイ方式●音声、BGM入り●外部電源（〒61-12640）方式採用

●筐体および仕様は予告なく変更する場合があります。

TOWA 株式会社トーワジャパン

〒164 東京都中野区本町1丁目31番6号

TEL.03-5371-0560 FAX.03-5371-8750

ゲーム基板も良いものを厳選してお届けします。

トーワジャパンは、国際的ネットワークを生かし、ゲーム基板などあらゆる製品を扱います。

ウルトラマン倶楽部 ウルトラマンバトル

BANPRESTO

ⓒ円谷プロ

臨場感あるビジュアルが
スロットゲームを熱くする!

●幅500㎜×高さ1400㎜(アイキャッチ・キャスター含む)1235㎜(アイキャッチ含まず)×奥行585㎜ ●▽95-4260
㈱バンプレスト

きんぎょ注意報! ぎょぴちゃんの元気予報

BANPRESTO

ⓒ猫部ねこ・講談社・テレビ朝日・東映動画

あの
ぎょぴちゃんが、みんなのこと
占ってくれるんだって一っ♥

●幅328㎜(キャスター含まず)×高さ1275㎜(キャスター及びアイキャッチ含む)×奥行395㎜(キャスター含まず) ●▽91-38433
㈱バンプレスト

置くだけで御利益あらたか!

しあわせ
まねき♥
おみくじ
〈しわまねき〉

相変わらずの
高売上げで、
話題性も抜群です。

おみくじソフトは、宝くじが当たるスピードくじ付ですから、いつまでも高人気です。

〈1セット200本販売〉

おみくじソフトの補給に
これは便利!!
〈ワンタッチ・アダプター〉

オプション価格:5,000円

実用新案出願中
●幅420㎜×奥行500㎜×高さ1,200㎜●▽91-23586

※おみくじソフト(200本単位)は別売りです。

セガ ソフトディスク 10、5 高価買い取り致します。

TOWA 株式会社トーワジャパン
〒164 東京都中野区本町1丁目31番6号
TEL.03-5371-0560 FAX.03-5371-8750

ヒットを超えてホームラン!!長期高収、ロケを選ばず。

THE 野球拳

ニューソフト PART 13 新発売

ニューソフト 6月1日より発売!!

PART 13

NEW 株式会社ジャトーレ

〒102 東京都千代田区麹町5丁目7番地
秀和紀尾井町TBRビル612
TEL 03(3239)4731・FAX 03(3239)4654

より大きな喜びと楽しさを。それがタニガワの願いです。

新製品

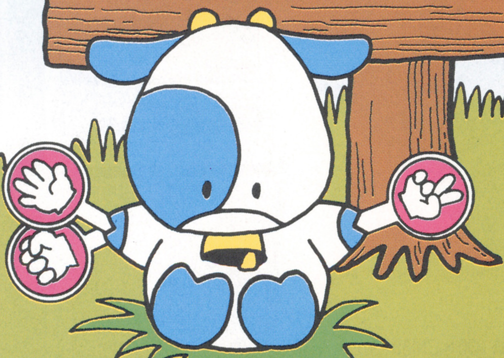
うしさんとジャンケイポン

愉快で元気な
うしさんとジャンケンポン!!
勝てば景品。
ウレシイナ!

あいこでしょ!

あそび方

20円、又は100円(1回～6回プレイ回数設定変更可能)を投入し、ジャンケンポンのタイミングでグー、チョキ、パー、いずれかのボタンを押します。うしさんに勝てば、景品が払い出されます。



ヤッタ!ヤッタ!

楽しい、音声合成付き!!

仕様
- サイズ H1420×W630×D600(m/m)
- ▽適用外品
- 電圧 AC24V
- 消費電力 100W

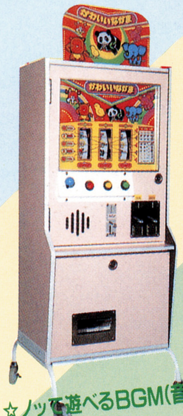
TGM
株式会社 タニガワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

より大きな喜びと楽しさを、それがタニガワの願いです。

チビッコ向けスロットに新しい仲間が加わりました！

乗物いっぱい楽しいな
うんてんしゅ はぼくだ

☆SCロケにもピッタリの健全スロット。



☆ノッて遊べるBGM(音楽)入りです。

くるくる回る動物村
かわいいなかま

画期的モーションピクチャー方式
それいけ ホームランII
ちびっこ やきゅう

☆嬉しい！記念メダルも払い出します。

にぎやかモンスターいっぱい
かいじゅうくん

●仕様各機共通　●幅500㎜×奥行350㎜×高さ1230㎜●重量 49kg●メダル、10円、100円(メダル貸出し)の３ウェイ方式●記念メダル払出し機構付●BGM入り●Ⓥ61-14473(出力24V電源使用) ※仕様は予告なく変更することがあります。

DRAGON FEVER III
ドラゴン・フィーバーIII

スーパーロングライフ
パチンコプライズ決定版！

特長
- パチンコ台が、９号ワクに変わりました。
- 景品払い出しカウンターサービススイッチを装備し、一層管理がし易くなりました。

寸法：H 1550×W 630×D 450(㎜)

超ヒットマシン、"ドラゴンフィーバー"の姉妹機

やじきた珍道中

京都

四日市

打って、弾いて、目指すは京都!!
愉快な旅にはスリルがいっぱい！

仕様
- サイズ　H1553×W630×D450(㎜)
- 重量　50kg
- ホッパー容量　75φカプセル約50個収容
- 電源電圧　AC 100V、140 VA
- 本体消費電力　50W
- Ⓥ61-14569 ※外部電源装置使用

楽しい、音声合成付き!!

エキサイティング スロットゲーム
LUCKY 7 CHANCE
ラッキーセブン チャンス

パパ・ママ、ワクワク
ボク、ドキドキ
みんな楽しいニューゲーム！

- 誰にでも出来て客層を選ばない
- メダル、10円、100円の３WAY
- 100円ではメダル貸出、1ゲームサービス

㈱ユーピーエル

寸法：H 1400×W 555×D 480(㎜)

TGM
株式会社 タニガワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

より大きな喜びと楽しさを、それがタニガワの願いです。

店頭用小型メダルマシンに、アピール度抜群の新シリーズ登場!!

Mini PICCADILLY

ミニ・ピカデリーシリーズ

☆人気の3機種☆

- コナミワイワイワールド
- スーパーマリオワールド
- スーパーマリオブラザーズ3

★ユニークな音声合成で、通りすがりのチビッ子達を引きつける、必勝の3タイプをお届けします。

〈共通サイズ〉W 400×D 360×H 1,020(m/m)

コナミ㈱

プライズマシン

ちびまる子ちゃん みんなあそぼう!

ⒸS.M/C/N.A1990

キャスト総出演!

新ルーレット式

プライズゲーム

●寸法:幅640×奥行735×高さ1,490(看板含む)(mm)
●重量:70kg ●〒91-34315

Ⓒ㈱ナムコ

定置式乗物

ちびまる子ちゃん えんそくバス

ⒸS.M/C/N.A1990

まる子ちゃんとバスに乗ろうよ!

今日は楽しい遠足だヨ

●寸法:横幅1,140×奥行1,550×高さ1,670(mm)
●重量:160kg ●〒91-41205

Ⓒ㈱ナムコ

ニュースウィートランド

NEW SWEET LAND

愛されて、新しくなりました。

好感度ナンバーワン

アンケート調査に基づいたニューカラー!

●寸法:幅1,380×奥行1,380×高さ1,180(mm)
●重量:130kg ●〒91-42375

Ⓒ㈱ナムコ

ファイナルラップ

FINAL LAP 2

大好評発売中

売上、人気とも超一流!

寸法:H1850×W1230×D1610(mm)

Ⓒ㈱ナムコ

TGM 株式会社 タニガワ

埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

ミニチュア・マスコット・キーホルダー

高品質でリアルさ満点!!

新発売

THE BEST!

パウチセット(50ヶ入)

スポーツセット(60ヶ入)

大好評発売中!

バラエティーセット(100ヶ入)
75φカプセル対応 ¥24,800

販促に、ギフト用に!!

株式会社 ミッチェル

MITCHELL CORPORATION

協和埼玉銀行
荻窪支店(普通)016771
㈱ミッチェル

〒166 東京都杉並区阿佐ヶ谷南3-12-1 栄ビル2F
Sakae Bldg. 2F, 3-12-1 Asagaya-minami Suginami-ku, Tokyo, Japan 166
Telephone:03-3220-2647 FAX:03-3220-2607

CHILD・VIDEO・LOVELY・SERIES
第7弾
第6弾
新製品
ぴょんぴょんジャンプ
パラパラダイビング
ゆかいなカエルの
三段跳！
おまけゲーム
★島めがけて
スカイダイビング!!
おまけ
ゲーム付き
〈チャイルド・ビデオ・ラブリーシリーズ共通仕様〉
●サイズ＝高さ1095×幅430×奥行535(㎜)●重量45kg●電源電圧：単相交流100V・50/60Hz●消費電力：80W●〒95-3518●ホッパー容量700枚●金庫容量：10円5000枚・100円600枚⊙メダル＝25∅タイプ、25㎜タイプ●意匠登録・実用新案出願中
ダブルホッパー
採用で、1台2役の
スーパー機能。
sigma
MC-2200
千円紙幣、五百円・百円硬貨対応のオールインワンタイプ
特長
●新開発高性能紙幣識別機搭載。
●100円/500円硬貨2WAY式電子セレクター搭載。
●超高速コインホッパー内蔵。
●外部ノイズ等による誤動作防止装置付。
●万一誤動作が発生した場合でも自己診断機能で確認可。
●停電用バッテリー内蔵（電源復帰後も自動的に停電前の動作に復帰）
メダル貸機
両替
付属パネル交換で
メダル貸機↔両替機
に変更可能。
〈仕 様〉
●受入金種－1000円紙幣、500円硬貨、100円硬貨●受入紙幣収納枚数－約270枚●払出硬貨収納枚数－タンクA約4000枚（50円硬貨・メダルの場合）タンクB約6000枚（50円硬貨・メダルの場合）●硬貨払出時間－約600枚/分●設定－投入金額に対する払出枚数設定、機能設定等が可能●設置状況－屋内・有人●使用環境－温度5℃～40℃湿度80％RH以下●使用電源－AC100V±10V 50/60Hz●消費電力－待機時約30W、作動時約200W●外形寸法－W385×H1400×D300(m/m)●重量－約35kg
SUPER VIDEO MEDAL
ラスベガスタイプ
スーパービデオメダル
スピーディーで
奥の深いゲーム展開！
低価格
しかも高性能！
フィーバーチャンスに
エキサイト！
SUPER WIN
SUPER MECHA SLOT
NEW SUPER BELL
ストップタイプ
〈共通仕様〉
●10円・50円・100円・専用メダル全対応●サイズ＝H1,750×W570×D680(m/m)●ビデオ〒95-3481 メカスロ〒91-38637
TAIYO JIDOKI
株式会社 太陽自動機
TAIYO JIDOKI CO.,LTD.
〒134 東京都江戸川区東葛西5-46-3
TEL 03(5696)5511(代)
FAX 03(5696)5515

大人気!
クレーンマシン
ラインナップ
スモールサイズでビッグなインカム
コンパクトでも楽しさワイド!!
しっかり管理で売上10倍
太くて長～いお付き合い
H 820×W670
×D1160m/m Ⓣ91-16066
LUCKY CRANE
ラッキー・クレーン
H 820×W660
×D700m/m Ⓣ91-16066
MINI CRANE
ミニ クレーン
省スペースで高収益!
スーパーなマシン登場!
H 1700×W660
×D750m/m
Ⓣ91-16066
SUPER
ELEPHANT
スーパーエレファント
アップライト型クレーンゲーム
メダル両替機構
配当調整機構
H 1400×W555
×D420m/m
楽しいサーカスが、やって来た!
ゴールデン サーカス
㈱日本商事
メダル両替機構
配当調整機構
H 1400×W555
×D480m/m
LUCKY 7 CHANCE
ラッキーセブン チャンス
握力測定器
H 1245×W490×D600
パワーは健康のバロメーター
いつでも気軽に握力測定!
UPL COMPANY LIMITED
株式会社ユーピーエル
本 社／〒323 栃木県小山市駅南町6-13-30 TEL 0285(27)6600 FAX 0285(27)9593
営業所／〒110 東京都台東区上野3-16-3田ロビル3F TEL 03(3834)1434 FAX 03(3834)3918

信頼を製(かたち)品でお届けします。

大企画第3弾

Baseball Club
ベースボールクラブ
〈100個入り OP価格 ¥30,000〉
㈱スクラッチ

スクラッチ★景品

大企画第3弾

トッポジージョ
〈100個入り OP価格 ¥30,000〉
Ⓒ日本アニメーション/マリアペレゴ 1988
㈱スクラッチ

トム&ジェリーキッズ
製造・総発売元/中央リース販売㈱
〈100個入り OP価格 ¥30,000〉
Ⓒ1991 TERNER ENTERTAINMENT
㈱スクラッチ

WONDER 3 W3 3 GAMES IN 1 BOARD™
ワンダースリー
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

CPシステム第15弾

3つのパワフルゲームが
1つの基板にスッポリ入った!

アクション

ROOSTERS™
ニ・チャリオットを探して
ルースターズ

チャリオット
CHARIOT
~天空への旅~™
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

シューティング

パズル

ドンプル
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

㈱カプコン

クイズ 三國志™
知略の覇者
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

4武将の中から選んで中原の
覇者をめざすクイズゲーム。

㈱カプコン

Final Golf Simulation
DYNAMIC C.C.
ダイナミック カントリー クラブ

コースラウンドの感覚が味わえる
ゴルフシミュレーションゲーム!

㈱セガ・エンタープライゼス

メディア商事株式会社
〒578 東大阪市今米2番2号
TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059

★フェイスが選ぶ ベストヒット確実 商品★

VIMANA ヴィマナ™

脱出不可能!!

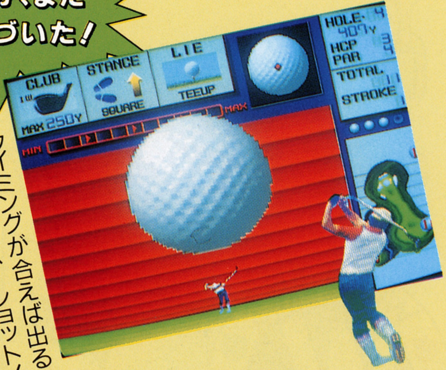
スーパーボルテージシューティング!

㈱東亜プラン

Final Golf Simulation DYNAMIC C.C.

ダイナミック カントリー クラブ

ゴルフコースの状況が、ショット感覚が、また一歩本物に近づいた!



タイミングが合えば出る爽快なスーパーショット!

ショットもパターも、コースラウンドの感覚!!

㈱セガ・エンタープライゼス

Burning FIGHT™ バーニングファイト

日米のワルを片付けろ。掟破りのファイトに大阪が燃える!!

クイズ大捜査線

難事件にクイズで挑め! 2つのストーリー、対戦モードも搭載!!

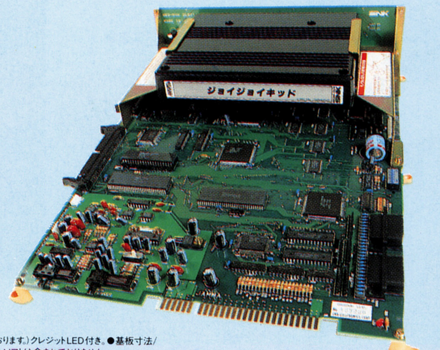
㈱エス・エヌ・ケイ

JAMMA対応。

1本用「ネオ・ジオ」ハードキット。

高稼働率、高収益で人気の「ネオ・ジオMVS(マルチビデオシステム)」に、ハードキット登場! MVS用ゲームカセット1本を搭載したゲーム基板はJAMMA規格に対応。お手持ちの筐体が、低予算で簡単にネオ・ジオ仕様となります。

NEO GEO™ 超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」



●専用コンハネ付属(各社筐体に合わせてご用意しております。)クレジットLED付き。●基板寸法/幅290×奥行き380×高さ94(㎜)●キット内容にゲームソフトは含まれておりません。
対応筐体/SNKキャンディ25°・26°、タイトーMM-5(25°)、ジャレコポニーMkⅡ(18°)・MkⅢ(25°)、セガエアロシティー(26°)他。

株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町2−26−2 第2Kビル
TEL.03(3229)1101㈹ FAX.03(3229)3555

★フェイスが選ぶ ベストヒット確実 商品★

CPシステム第15弾

WONDER 3 — 3 GAMES IN 1 BOARD

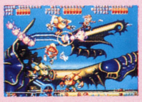
ワンダー3

アクション/シューティング/パズルの
異なる3つのゲームソフトを内蔵

好みに応じて
ゲームを選んで遊べます。

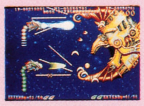
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

アクション **ROOSTERS**™ ルースターズ ～チャリオットを探して～



© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

シューティング **CHARIOT** チャリオット ～天空への旅～™



© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

パズル **ドンプル**™

© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

更におもしろさ、パワーアップ。

クイズ 三國志 知略の覇者™

© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

㈱カプコン

待望のニューバージョン。

ジャンケンマンJP（ジャックポット）

- スマートでシンプルなデザイン!
- 耐久性がアップ!
- メダル詰まりを解消!

※3連式の見本です。中央の「リトルスラッガー」は第2弾として近日発売の予定です。

㈱サンワイズ

株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町2−26−2 第2Kビル
TEL.03(3229)1101㈹ FAX.03(3229)3555

インカム倍増大企画
6月末発売予定
第5弾
トム&ジェリーキッズ (100ヶ入) OP価格¥30,000
©1991 TERNER ENTERTAINMENT
さあ〜なにが出るか
このスピードパンチに
ついてこれるか!!
スクラッチ
オリジナルアイテム
取扱い店
●メディア商事㈱
TEL 0729-64-0717
●㈱エイブルコーポレーション
TEL 03-3988-2061
●ユーテック
TEL 06-858-6335
●タニックス
TEL 06-790-1943
●㈱K&U商会
TEL 06-783-6362
●松山ゲームサービス
TEL 0899-71-5786
忍者
未来少年コナン
新アイテム続々登場!!
SCRATCH
SCRATCH CO., LTD.
1-2, MIDORI-MACHI, NEYAGAWA-SHI, OSAKA, JAPAN
TEL.0720-38-1013
FAX.0720-38-1015

やったー!! 切り札はコレだ!!

ソルジャークラブ
（100ヶ入）OP価格¥30,000

Baseball Club
（100ヶ入）OP価格¥30,000

トッポジージョ
（100ヶ入）OP価格¥30,000

ダービーセット
（100ヶ入）OP価格¥25,000

時計セット
（100ヶ入）OP価格¥19,800

ファッションライターセット
（50ヶ入）販売促進用

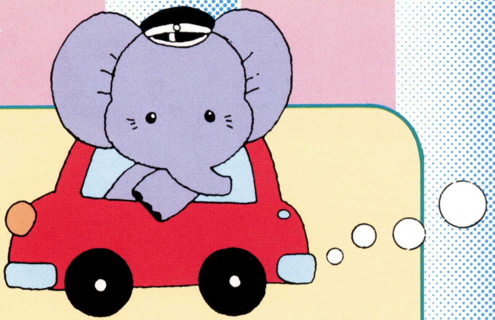
株式会社
スクラッチ

〒572 大阪府寝屋川市緑町1-2
TEL.0720-38-1013
FAX.0720-38-1015
振込先　大阪銀行 香里支店 普通317540

いつもあなたのそばにいたい!!
たのしさいっぱい 夢いっぱい!!
ぬいぐるみAセット 100個入り
OP価格¥19,800
キーホルダー 100個入り
OP価格¥9,800
オペレーターが選ぶオペレーターのための景品
カバくんセット
50個入り
近日発売
タコチャン
ピエロセット
100個入り
OP価格¥19,800
デラックスセット
50個入り
OP価格¥19,800
タイピンセット
100個入り
OP価格¥12,800
カップルセット
50個入り
富貴商会
〒520 大津市稲葉台33－3
TEL0775(26)2937 FAX0775(26)3853

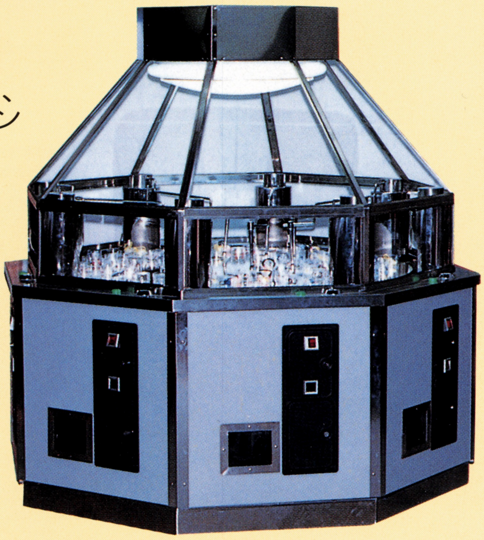
ジャンボビーバー8P

ビッグな8人用新発売!!



元祖ジャンボビーバーの
兄貴登場!!

- 10年以上の稼働実績のノウハウを生かした、エレメカプライズマシンを再現。
- ステンレスを多用し、耐久性向上!!
- 本体上下分割可能。



仕様/●(W)1800×(D)1800×(H)1700(m/m)
●(Wt)310kg ●外部電源 ●▽61-12510
(オリジナルジャンボビーバー下取可能)

ジャンボビーバー

- オペレータ各社の要望により製造再開!!
- 発売開始以来14年の実績!

仕様/●(W)1000×(D)1000×(H)970(m/m) ●(Wt)100kg

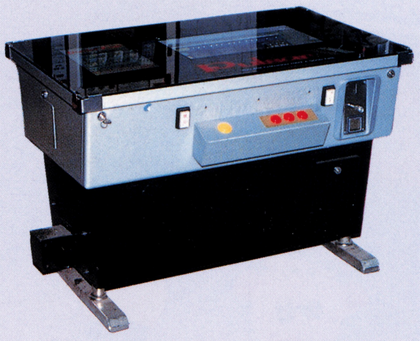
Digital Twin

デジタル ツイン

DT-T テーブルタイプ
DT-DXII パチスロ1号機 アップライトタイプ
DT-DXIII パチスロ2号機 アップライトタイプ

★メダルを使用せず、パチスロのエキサイト感はそのまま!!
★プレイ用デジタルと、景品用デジタルのツイン表示!!

◎景品(75φカプセル)70個収納可能
▽61-12510



◎景品(75φカプセル)45個収納可能
◎外部より景品追加専用鍵付トビラ標準装備
▽61-12510

●製造元
増田産業
岐阜県大垣市西崎町1-28
TEL 0584(89)9436・FAX 0584(89)9437

●総発売元
岐阜特機株式会社
岐阜市大菅2-78-2
TEL 0582(51)0861・FAX 0582(53)7109

景品ワンダーランドへようこそ！

7月発売予定

ワンワン一家

8アイテム(80ヶ入り)
OP価格 ¥25,000

ドラネコ ブラザーズ

8アイテム(80ヶ入り) OP価格 ¥25,000

近日発売

9月発売予定

アニマルファイブ

5アイテム(80ヶ入り)
OP価格 ¥25,000

大型クレーンを取り揃えて、
景品も充実で、お届けします!!

総発売元

Pasadena International Corporation
QUALITY AND INNOVATION

〒562 大阪府箕面市瀬川4－15－45
TEL 0727(21)8830 FAX 0727(24)2490

関東地区代理店

株式会社エイブルコーポレーション

〒171 東京都豊島区池袋4−8−3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061㈹ FAX 03(3986)5180

駆け引き絶好！仕掛けを凝らしたAMスロット、新発売です。

置いてびっくり！ 売上げが全く落ちない高人気スロット、
安心してお求めいただけます。

熱くさせる本格派
BONUS CHANCE
ボーナス チャンス
PART II

ボーナスチャンスでフィーバーをつかもう

これは快感！ ビッグボーナスで
計18回、ボーナスで6回の
フィーバープレイができ、
手持ちメダルを一気に
増やせます。

★メダル貸出し機能つき

メダルと10円硬貨、100円硬貨が使える3ウエイ方式。100円硬貨投入時はメダル貸出し機能が働きます（払出し枚数調整可）。

★サービスゲームつき

100円硬貨を投入すると、メダルの貸出しと同時に5ラインがパッと点灯。うれしい1ゲーム（3メダル分）サービスとなります。

★狙える点滅ランプ機構つき

"7"が2つ揃って、右端を狙うだけ、といった場合、リーチ音が鳴り、ランプが点滅してストップボタンを押すタイミングをガイドします（でも当ったり当らなかったり……）。

SCロケでもゲーム場でも、高売上げ請合です。

● 幅 507mm × 奥行 510mm × 高さ 1,400mm ● 重量 83kg
● 〒61-12556（外部電源装置使用）

〔製造元〕株式会社 ユニバーサル

総発売元
株式会社 宝 娯 楽
TEL044(277)7881(代)/FAX044(277)7814
〒210 神奈川県川崎市川崎区池上町9－10

永遠に夢を心に描こう！
そして今すばらしい世紀の
Obj.をめざして……!!
新製品
ファイナルラップ2
Ⓒ㈱ナムコ
スティールガンナー
Ⓒ㈱ナムコ
ラッドモビール
㈱セガ・エンター プライゼス
クラッチヒッター
㈱セガ・エンター プライゼス
ダイナミック カントリークラブ
㈱セガ・エンター プライゼス
若山ひとみ
大型人気機種
ブラックジャック
エキサイティングダービー
ダービーデイ
ビンゴ サーカス
ゴールデン ウェーブ
MVS最新ソフト
「クイズ大捜査線」
「バーニング ファイト」
NEO・GEO
ジョーカーズワイルド
スーパー8ウェイズ
メカスロ
トゥエンティワン
小型人気機種
ミスティ
ジャンケンマン フィーバー
ジャンケンマンJP リトルスラッガー
コナミ・ワイワイワールド
スーパーマリオブラザーズ3
スーパーマリオワールド
ぴょんぴょん
カプセル ゴルフ
バスケット チャンス
ミスター バットマン
ちびまる子ちゃん みんなあそぼう
筐体各種
H600～750×W860×D560m/m
H650～750×W850×D680m/m
H1000×W560×D680m/m
H1320×W660×D995m/m
JA7695
NAMIKI
アミューズメント機器総合商社
SINCE 1974
ナミキ商事株式会社
NAMIKI TRADING CO.,LTD.
東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL 03(5705)3431㈹・FAX 03(5705)3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.
振込先
富士銀行 羽田支店
当06533 ナミキ商事㈱
第一勧業銀行 羽田支店
普1365827 ナミキ商事㈱

当広告中の中古機につきましては、全て当社に在庫がございますので即納できます。尚、台数に限りがありますので、ご希望の方はお早目にご連絡下さい。

クレーン用景品各種(75ø カプセル用、販促用ヌイグルミ、他多数)

TV東京にて当社提供番組、好評放映中！
当社CMもON AIR！

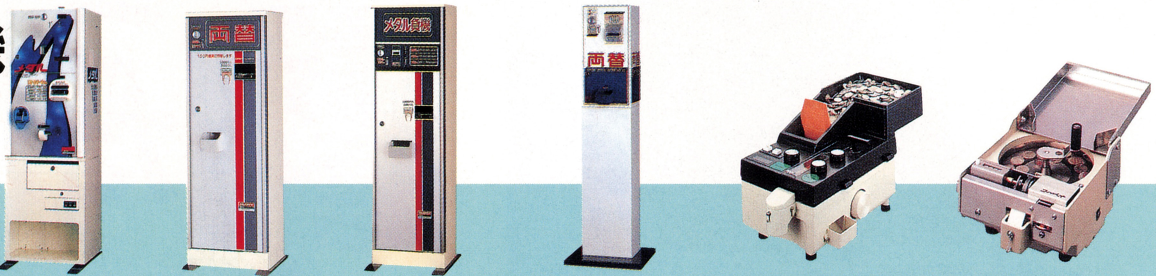
クレーン各種

とれとれボーイ　ミニクレーン　スーパーエレファント　ドリームタウン　ムーンキャッスル　ニュースウィートランド　ノアノア

プライズマシン各種

ゴールデンサーカス　やじきた珍道中　ドラゴンフィーバーⅢ

両替機



EM-22 H1570(1000)×W550×D450mm
ER-30A H1300×W430×D340mm
ER-402A H1570×W450×D350mm
ER-50C H1500(600)×W300×D250mm
CP-81 H291×W306×D595mm
CR H130×W263×D387mm(稼動時)

中古機種

スーパーハングオン　ハングオン　アウトラン(デラックス・タイプ)　サンダーブレード　スペースハリアー(シットダウンタイプ)　ストリート・ファイター

アフターバーナーDX　ニューペニーフォールⅡ　エンデューローレーサー(ウィリータイプ)　スーパーコンチネンタルビデオスロット　ピンボール各種(モンテカルロ、ロストワールド、ヘビーメタル、レーザーウォー、トルピードアレー、ハードボディ、ソーセラ、ミリオネア、ストレンジサイエンス、etc.)

アミューズメント機器総合商社

SINCE 1974

ナミキ商事株式会社
NAMIKI TRADING CO., LTD.
東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL03(5705)3431(代)・FAX03(5705)3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.

振込先
富士銀行　羽田支店
当06533 ナミキ商事㈱
第一勧業銀行　羽田支店
普1365827 ナミキ商事㈱

26 inch

ジョイマックス

Joymax

モニター部に
ローリング機構使用

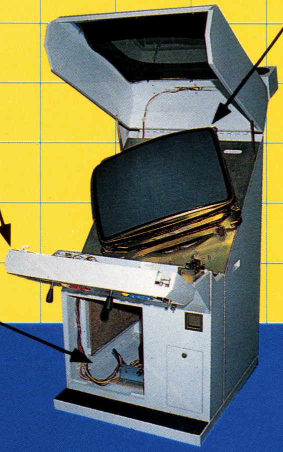
使う人の身になった親切設計！

〔サイズ〕H 1380 × W660 × D 850（m/m）
Ⓣ95-3271　モニター：26吋ナナオ製
レバーボールは丸型、ナスビ型の2種あります。
オプションで「専用麻雀パネル」もあります。

モニターの回転は一方向へ90度のみなので、コード切れ等の心配がありません（ストッパー付）。

パネルのメンテナンスも簡単にできます。

内部は広々、基板が楽に出し入れできて、モニター調整等も前面でＯＫ。



清潔感溢れるオシャレなホワイトボディー。
本体裏に電源コード収納スペース付き。

MSP MICRO SYSTEM PLANNING INC.
株式会社 マイクロシステム プランニング
EXCEL HEIM 1F, 1-37-4, KOMAGOME, TOSHIMA-KU, TOKYO, JAPAN.
〒170 東京都豊島区駒込1－37－4 エクセルハイム1F
TEL：03－5395－0871
FAX：03－5395－0874
TELEX：2655103 MSPLAN

MSP
MICRO SYSTEM PLANNING INC.
株式会社 マイクロシステム プランニング
EXCEL HEIM 1F, 1-37-4, KOMAGOME, TOSHIMA-KU, TOKYO, JAPAN.
〒170 東京都豊島区駒込1－37－4 エクセルハイム1F
TEL：03－5395－0871
FAX：03－5395－0874
TELEX：2655103 MSPLAN

■エイブルは貴社の仕入れスタッフの一員です

ミニアップ18吋 ＋(プラス) 1本用「ネオ・ジオ」ハードキット

クイズ大捜査線

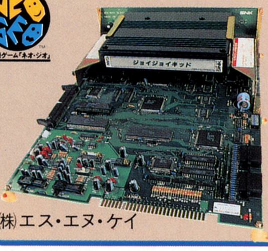
バーニングファイト

ASOII-ラストガーディアン

◆モニターは高解像、東映製。
◆ハーネスはJAMMA規格、ワンタッチ。

● W 490×D 460×H 1270(m/m)
● 〶95-3472
OP価格 ￥99,000

合わせて使えば、更にインカムアップ!!



JAMMA対応。

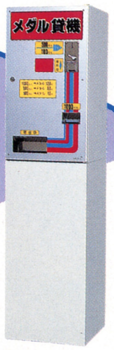
■各社筐体用コンパネ付属(クレジットLED付)
基板寸法 / 幅 290×奥行き 380×高さ 94(m/m)
※キット内容にゲームソフトは含まれておりません。

★当社は大量ロットを仕入れますので、安心してご注文下さい。

㈱エス・エヌ・ケイ

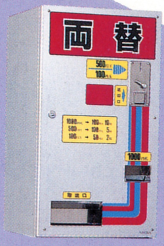
AZ-105

100円→50円×2
500円→50円×10
又は 10円×5
50円×1に
又は
50円→10円×5
100円→10円×10
W 100×D 230×H 1000(m/m)



AZ-102

メダルの払出枚数は簡単に任意設定
W 380×D 380×H 680(m/m)



AZ-101

千 円→100円×10
500円→100円×5
100円→ 50円×2
W 380×D 380×H 680(m/m)

㈱吾妻

BANPRESTO

きんぎょ注意報! ぎょぴちゃんの元気予報

D 395×W 328 m/m(キャスター含まず)
H 1275 m/m(キャスター、アイキャッチ含む)
〶91-38433
Ⓒ猫部ねこ・講談社・テレビ朝日・東映動画

ねこムーミンこっちむいて

D 517×W 480×H 1110(アイキャッチ含まず) H 1327(アイキャッチ含む) m/m
Ⓒ ZUIYO

ちびまる子ちゃん てれびでんわ

D 500×W 500×H 1251.5
(キャスター、アイキャッチ含む) m/m
〶95-4260
Ⓒさくらももこ/㈱さくらプロダクション・日本アニメーション1991

ウルトラマン倶楽部 ウルトラマンバトル

D 585×W 500×H 1235
(アイキャッチ含まず) H 1400(アイキャッチ、キャスター含む) m/m
〶95-4260
Ⓒ円谷プロ

㈱バンプレスト

とるとるキャッチャー

とれたて新鮮組!
―八百屋横丁の住人たち―
Ⓒ CLS/M.KASHIMA/BANPRESTO

CBキャラ永井豪ワールド
Ⓒダイナミック企画

ゴジラ
Ⓒ東宝・東宝映画

機動戦士ガンダム
Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ

■各100個 OP価格 ￥25,000

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061㈹ FAX 03(3986)5180

■厳選された製品 適正価格 迅速がエイブルのモットーです

システム24

ダイナミック カントリー クラブ

コースラウンド感覚で楽しめる
ゴルフシミュレーションゲーム!

㈱セガ・エンタープライゼス

CPシステム 第15弾

ワンダースリー

3つのゲームが1つの基板で!

ルースターズ

アクション

チャリオット

シューティング

パズル

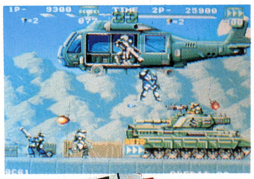
㈱カプコン

ヴィマナ™

戦闘機を操り戦う
鮮烈シューティングゲーム!

㈱東亜プラン

ガンフォース



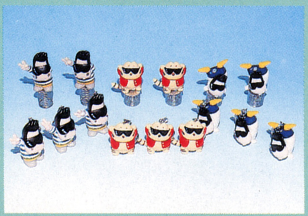
白熱の戦闘アクションゲーム!!

アイレム㈱

プレイヤー本位のグッドグッズ(景品用)

笑うせえるすまんセット(エイブルチョイス)
96個 ¥26,000
Ⓒ藤子 Ⓐシンエイ/中央公論社/TBS

天才バカボンセット(エイブルチョイス)
96個 ¥26,000
Ⓒフジオ・プロ/講談社/スタジオぴえろ



所グッズセット(エイブルチョイス)
100個 ¥26,000
Ⓒ MILESTONE

トッポジージョ 100個 ¥30,000
Ⓒ日本アニメーション/マリアペレゴ1988 ㈱スクラッチ製

トム&ジェリーキッズ 100個 ¥30,000
Ⓒ 1991 TERNER ENTERTAINMENT

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061㈹ FAX 03(3986)5180

フリッパーベンダー

スロットベンダーに次ぐ
第2弾

○スロットベンダーの機能をそのまま、フリッパーに装備することにより、従来のフリッパーが生まれ変わります。

○現在、使用しているどのフリッパーにも取付け可能。

インカム倍増 まちがいなし!!

○ゲーム方法

1)ソレノイドの音と同時に75ミリカプセルが出る。

2)ソレノイドの音と同時に75ミリカプセルと再ゲームが出来る。

3)選択ボタンで従来のゲーム(クレジットアップ)又は、カプセル出し、どちらかを選ぶことが出来ます。

製造発売元㈱ニッコウ電子

大型中古体感ゲームの専門店

レーザーゴースト

㈱セガ・エンタープライゼス

アウトラン

㈱セガ・エンタープライゼス

WGP

㈱タイトー

アフターバーナー

㈱セガ・エンタープライゼス

買い取りも致します。 その他、各種体感ゲーム、大型メダル機等取り揃えております。

●総発売元

NIKKO·DENSHI 株式会社ニッコウ電子

〒132 東京都江戸川区松島2-34-9

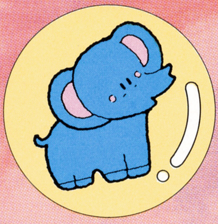
TEL 03(3655)5777
FAX 03(3651)8455
TELEX 2622333NIKKODJ

振込先
東海銀行
新小岩支店
㊔364082
㈱ニッコウ電子

新発売

シンプルに新登場

大好評のスロットベンダーが景品払い出しオンリーに‼ メンテナンスフリーを実現。



スロットベンダーII

メタル無しタイプ RP型

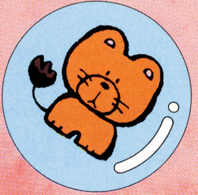
遊び方

★１００円玉を投入するとクレジットが１５点上がります。ベットボタンを押してプレイしてください。

★ゲームプレイの当たりはクレジットに加算されます。クレジットが５０点をオーバーするとオーバーした分は景品得点になります。

★景品得点は１２０点になると１ヶ景品が出ます。

★１００円玉を追加連続投入すると景品を買うこともできます。



OP価格 ¥325,000

実用新案出願中
W 600×H 1400×D 400
外部電源装置使用

●従来型も好評発売中●

○総発売元

NIKKO·DENSHI 株式会社ニッコウ電子

〒132 東京都江戸川区松島２−３４−９
TEL 03-3655-5777 FAX 03-3651-8455

○製造元

清水企画

〒399-46 長野県上伊那郡箕輪町沢上1273-1
TEL0265-79-8623 FAX0265-79-5044

どん・がばちょ

設置場所を選ばない、
コンパクトタイプのクレーンゲーム。
ボタンを押している間クレーンが動き続け、
クレーンがお目当ての景品の上にきたら、チャンス到来!!
ボタンを離すとクレーンが止まり、
自動的に景品をつかみ戻ってきます。

〈仕様〉
480(D)×550(W)×1,440(H)mm
(外部電源使用)

ちびっこフィーバー パチッコ

- 楽しい版面のフィーバータイプパチンコゲーム。
- フィーバーがかかると下のポケットが開き、玉が入った数だけメダルが払い出されます。
- 10円・メダルはゲーム中でも追加して投入できます。

75ø カプセル払出しタイプもあります!

〈仕様〉
460(D)×635(W)×1,470(H)mm
直流電源装置使用, 消費電力70W
25c(24.5ø)メダル使用
10円・100円・メダルの3ウェイ

出たとこ勝負 フィーバータイプ

新発売

★カラフルなデザインのフィーバータイプパチンコゲーム。

★玉がVゾーンに入るとメダルが払い出されます。

75ø カプセル払出しタイプもあります!

〈仕様〉
635mm(W)×460mm(D)×1,470mm(H)
(外部電源装置使用)
25¢(24.5ø)メダル使用
10円・100円メダルの3ウエイ

ちびすろ 猫にこんばんわ

MiNi タイプ

●幅550mm×奥行450mm×高さ1,250mm ●メダル、10円、100円(メダル貸出し)の3ウェイ方式 ●記念メダル(30ø)払い出し機構付 ●〒対象外(外部電源装置使用)

- 可愛いキャラクターで女の子にも大人気!
- 楽しい記念メダル払い出しタイプです。
- 3〜5台並べて置けば、売上げはさらに倍増!

BiG タイプ

●幅580mm×奥行460mm×高さ1,470mm ●メダル、10円、100円(メダル貸出し)の3ウェイ方式 ●記念メダル(30ø)払い出し機構付 ●〒対象外(外部電源装置使用)

●製造・発売元
BP ㈱ブリッジ企画
門真営業所 〒571 大阪府門真市岸和田804−1
TEL(0720)81−7177㈹
FAX(0720)81−7180

新企画

第1弾

楽しくなくっちゃ!

とっておきの!!

タカラシリーズ

鎧伝 サムライトルーパー

©サンライズ・名古屋テレビ

女子中・高生を中心に
絶大な人気を誇った
「サムライトルーパー」が
ぬいぐるみになって、
帰って来た!!

第2弾 のらくろ

©田川水泡／講談社・スタジオピエロ 1987・1991

第3弾 ジャングル大帝

©学研・日本経済社・手塚プロダクション・テレビ東京

※写真は試作品です。

月刊ぴょんぴょんに掲載中の
「どろろんぱっ!」など続々と、
新商品が登場します。

With 株式会社ウィズ

〒531 大阪市北区中津1丁目17番23号
梅田サービスビル502号
TEL 06(359)0955 FAX 06(359)0956

カーニバルの
CARNIVAL WAGON
namco
常識を破った！
カーニバルワゴン
★コンパクトになる
★ソフトが変えられる
★簡単に移動できる
仕様
サイズ W2100×D1500×H2300㎜（テーブル含まず）フィールド部H700㎜——展開時
W1500×D600×H1980㎜——収納時
Ⓒ㈱ナムコ
Lucky Monkey
ラッキー モンキー
WAVE BALL
ウェイブ ボール
NICE ON CHEF
ナイスオン シェフ
英雄譚がクイズで甦った！
クイズ 三國志
知略の覇者
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED
㈱カプコン
戦慄、怒濤！
史上最大の銃撃戦！
GUNFORCE™
ガンフォース
アイレム㈱
WONDER 3
3 GAMES IN 1 BOARD
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED
ワンダー3
3つのパワフルゲームが1つの基板にスッポリ入った！
CPシステム第15弾
チャリオット
CHARIOT
～天空への旅～
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED
シューティング！
パズル！
ドンプル
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED
アクション！
ROOSTERS™
ルースターズ
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED
㈱カプコン
店舗管理、運営からPCBをはじめとするアミューズメント製品まで何でもお任せ下さい。
GM 株式会社ジーエム商事
GM CORPORATION
〒143 東京都大田区大森北5-9-13
TEL 03(3766)9331㈹/FAX 03(3766)9398

ちびすろシリーズ

退屈は悪。愉快は善。

プライズタイプ
O.P.価格188,000

メダルタイプ
O.P.価格168,000

K,U SYSTEM
本　社　東大阪市森河内西2丁目4—2
TEL.06—789—6535
FAX.06—788—4757
営業時間　AM10:00〜PM10:00

(株)岡本製作所
大阪市福島区海老江7—19—9
TEL.06—451—6156
FAX.06—451—5530

東京営業所　東京都江東区亀戸1—25—13　第七共立ビル302号
TEL.03—3684—1303(留守番電話ですが営業が5分以内にお電話をいたします)

業界初！ トム&ジェリーキッズ上陸決定!!

TVでおなじみ
トム&ジェリーキッズが人形になって登場!!

TOM & JERRY Kids

6月末発売予定　予約受付中

トム&ジェリーキッズ(100個)　¥30,000

※この製品はゲーム用ですので一般への販売は出来ません。又、日本国内でのみ御使用下さい。

©1991 TERNER ENTERTAINMENT

製造総発売元
中央リース販売株式会社
〒164 東京都中野区東中野4-5-20
TEL. 03-5389-6101㈹
FAX. 03-5389-6106

クレーンは景品で決まる!

女性にうけるアニマルシリーズ

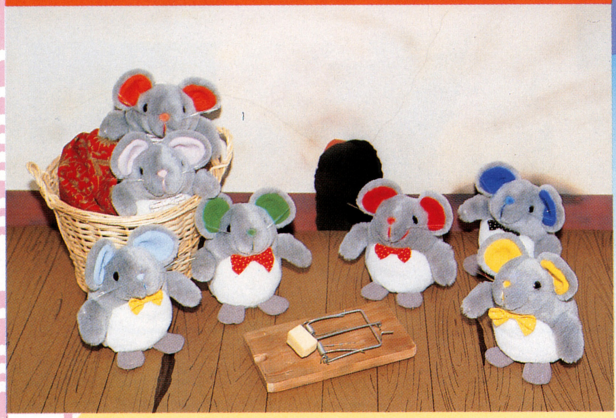
好評発売中

コアラセット 100個 ¥25,000

自社ロケテストで3割のインカムアップを実証!

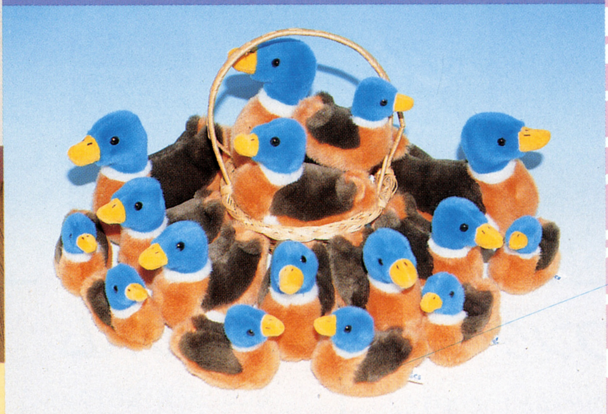
新発売

ファジー人形ネズラくん!!



ネズラくんセット 80個 ¥25,000

6月、かるがもフィーバー到来!!



かるがもセット 85個 ¥25,000

販売代理店募集中

長年のオペレーター経験を活かし、思わず誰もが欲しくなる。
そんな高品質のぬいぐるみを創りました。

製造総発売元
中央リース販売株式会社
〒164 東京都中野区東中野4-5-20
TEL. 03-5389-6101㈹
FAX. 03-5389-6106

メイホー
コイン計量器
M-125・Part Ⅱ

好評の「メイホーコイン計量器」に新しい仲間が加わりました。M-125 Part Ⅱがそれ。10円・50円・100円、それぞれのコインの計量が、ワンタッチのセレクトボタン操作で素早くできます。もちろん従来の「100円専用器」も好評発売中。用途に合わせてお選び下さい。

- 電源 AC100V 50/60Hz(5.5W)
- 使用周囲温度 −5℃〜35℃
- 本体外形寸法：W185×D230×H63mm
- 皿寸法：W170×D170mm
- 容器寸法：W275×D210×H35mm
- 重量：約1.7kg

滋賀工場

これは便利、コイン計量器の決定版。

標準付属品
／ショルダーバック

MOVIE&SOUND

株式会社ワキタ 映音事業部
本社／大阪市中央区西心斎橋1丁目2番4号〈三栄ビル13階〉
〒542 TEL06-251-1901(代表)FAX06-251-3064

もっと楽しく鮮やかに ― 信頼のメイホー
MEIHO

〈映音事業部〉

札　幌	0133(62)3091(代)
仙　台	022(299)1775(代)
新　潟	025(271)7548(代)
東　京	03(3663)7431(代)
横　浜	045(201)3255(代)
名古屋	052(212)0781(代)
京　都	075(211)6049(代)
大　阪	06 (581) 1158(代)
広　島	082(242)6912(代)
松　山	0899(74)3667(代)
福　岡	092(573)7839(代)

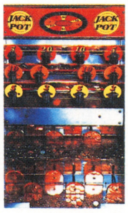
〈支店および営業所〉

仙　台	022(258)1116(代)
東　京	03(3668)0821(代)
名古屋	052(622)5501(代)
大　阪	06 (581) 1000(代)
広　島	082(240)4114(代)
九　州	092(503)3377(代)
札　幌	0133(62)4101(代)
青　森	0177(88)2181(代)
盛　岡	0196(38)4105(代)
山　形	0236(43)0077(代)
郡　山	0249(43)1596(代)
新　潟	025(271)1121(代)
長　野	0263(26)6933(代)
前　橋	0272(53)2870(代)
埼　玉	048(775)9021(代)
宇都宮	0286(63)4701(代)
土　浦	0298(57)5571(代)
市　原	0436(21)6001(代)
船　橋	0474(35)1892(代)
八王子	0426(91)4721(代)
横　浜	045(212)1115(代)
静　岡	0542(37)5021(代)
金　沢	0762(37)6381(代)
滋　賀	0748(75)4150(代)
和歌山	0734(45)8000(代)
北神戸	0795(62)3331(代)
岡　山	0862(41)8571(代)
徳　山	0834(31)4502(代)
高　松	0878(41)4155(代)
松　山	0899(72)1818(代)
大　分	0975(20)3023(代)
長　崎	0957(26)7112(代)
熊　本	096(380)6555(代)
鹿児島	0992(61)1600(代)

信頼を製品(かたち)にしてお届けします

SPLASH FALL
スプラッシュ ホール

カップインの面白さ、ルーレットのスリルが加わった、ニュープッシャーゲーム！



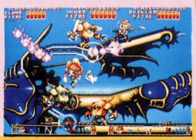
㈱タイトー

通信機能付 第5弾！
ファイナルラップ
FINAL LAP 2

超人気！F1ドライブシミュレーター！

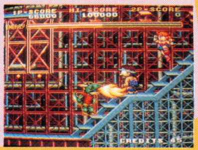
Ⓒ㈱ナムコ

ワンダー3
3つのゲームが1つの基板で！



㈱カプコン

ファンタズム
敵に取り憑き闘う面白アクション！



㈱ジャレコ

ダイナミックカントリークラブ
超本格派ゴルフシミュレーション！

㈱セガ・エンタープライゼス

クラッチヒッター
12球団公認で100%の実戦感覚！

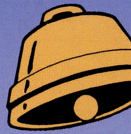
㈱セガ・エンタープライゼス

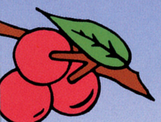
株式会社 総商
本　社　〒444　岡崎市井田西町17−4
TEL(0564)24-2581(代) FAX(0564)22-0555(代)

単純明快メダルマシン!

FRUITS CLUB

フルーツ・クラブ





回る興奮、フルーツ天国

●1コインでセンターライン、2コインで上下ライン、3コインで全ラインOK! 一発、ジャックポットの大チャンス!!

●回転するリールを狙いうち! フーフーフで300枚の大興奮! この醍醐味はたまらない!!

●シックでシンプルなボディは設置場所を選びません。単純・明快・簡単プレイで女性客にも大好評!

配当調整
・設定1(70%)~設定8(100%)まで8段階調整可能。

メダル両替機構
・ロータリースイッチで1枚~15枚まで調整可能。

〈仕様〉
サイズH1400×W555×D420(mm)●使用コイン 100円、10円、メダル(標準25セント)ホッパー収容枚数3600枚●使用電力AC100V(内部AC24V)消費電力180VA重量約50kg

楽しいサーカスが、やって来た!

ゴールデンサーカス

回る!回る!動物やピエロの愉快なサーカスの始まり、始まり!!

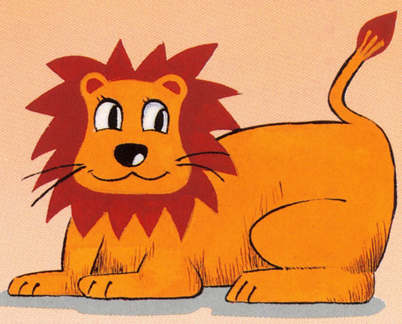
●ライオンとワニの1ラインで、メダル15枚+ボーナスゲーム、ピエロの1ラインならそれに景品がプラスワン!

●景品カプセルは最大75ミリまでで、大人から子供まで広い客層にアピールします。

配当調整
●設定1(約60%)~設定6(約75%)まで6段階調整可能

メダル両替機構
●ロータリースイッチで1枚~16枚まで調整可能

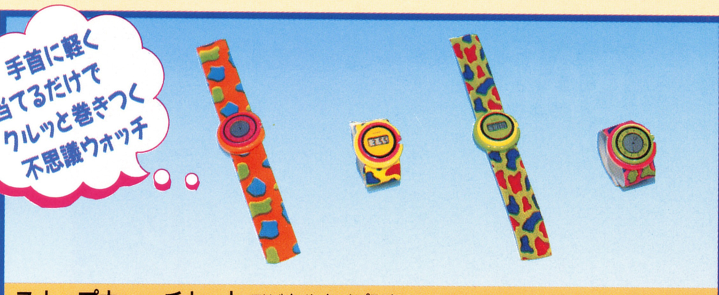
〈仕様〉
●外形寸法:H1400×W555×D420(mm)●使用コイン:100円、10円、メダル(標準25セント●ホッパー収容枚数:3000枚●カプセル収容個数:50個(75ミリカプセル使用時)●メダル両替枚数:2~16枚(100円投入時)●使用電源:AC100V(内部AC24V)●重量:約40kg



株式会社 日本商事
NIHON SHOJI CORP.,LTD.

本社 大阪市城東区諏訪4-7-6
TEL(06)962-7721~3 FAX(06)963-1891
工場 大阪市城東区諏訪4-9-26
TEL(06)969-8275~6 FAX(06)969-8119
EXPORT DIV. (03)3628-0211

各種ぬいぐるみ&景品!!



スナップウォッチセット デジタルタイプ50個¥12,000 アナログタイプ50個¥16,000

LCA時計セット(各セット共50個入) LCA-101¥14,000 LCA-102¥14,000 LCA-103¥15,000

時計セットデラックス100個 ¥20,000

デジタル時計セット100個 ¥17,000

LCD時計セット(各セット共50個入) LCD-101¥8,000 LCD-106¥12,000 LCD-107¥13,000

ぬいぐるみサービスセットL(12~30cm)100個 ¥14,000

ぬいぐるみサービスセットM(9~20cm)100個 ¥10,000

75φカプセル用電卓セット(各セット共50個入) C-101¥17,500 C-104¥15,000 C-103¥15,000 C-105¥15,000

ぬいぐるみサービスセットS(5~10cm)100個 ¥6,000

アンティック鉛筆削りセット100個 ¥15,000

- アニマルセットA-102(14cm)……………………60個 ¥10,800
- アニマルセットA-103(12cm)……………………60個 ¥ 9,000
- ドッグファミリーセット(8cm)……………………60個 ¥ 6,000
- キントウンセットデラックス……………………300個 ¥45,000
- キントウンセット……………………………………300個 ¥36,000
- スナップウォッチセット(デジタル3D、アナログ)………100個 ¥29,000
- パズル時計セット……………………………………100個 ¥23,000
- アナログ時計セット…………………………………100個 ¥28,000
- 電卓セット……………………………………………100個 ¥26,000
- 75φカプセル用電卓セット…………………………100個 ¥30,000
- パースセット…………………………………………100個 ¥10,000
- マジックショーツ、タオルセット…………………100個 ¥18,000
- ペーパーショーツセット……………………………100個 ¥ 5,000
- キーホルダー、ミニカー各種………………………100個 ¥6,000より

最良の品を
最低価格で!

御注文はFAXで24時間受け付けております。

FAX ナンバー 0472(84)2103

株式会社セントラル
〒281 千葉市小仲台2-4-5 丸宮ビル1F
TEL 0472(87)3816・FAX 0472(84)2103
〈振込先〉第一勧業銀行 稲毛支店(普)1385615

ベアー18

仕様
H1050×W550×D760(mm)

NEW ベアー25

仕様
H1260×W640×D845(mm)

ちびすろシリーズ

プライズタイプ
OP価格 188,000

メダルタイプ
OP価格 168,000

パチンコ1.2.3

LEDタイプ

プライズタイプ OP価格 213,000
メダルタイプ OP価格 198,000

リールタイプ

プライズタイプ OP価格 228,000
メダルタイプ OP価格 218,000

日本メック有限会社 TEL06(453)5255 FAX06(453)5637
〒531 大阪市北区大淀中5丁目1番4号

手続き簡単電話一本！銀行振込でOK！ ●振込銀行 三井銀行堂ビル支店 当座5117184

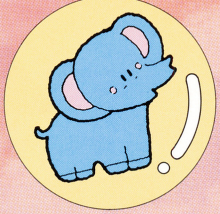
新発売

スロットベンダーII

メタル無しタイプ　RP型

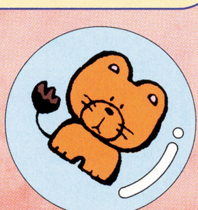
シンプルに新登場

大好評のスロットベンダーが景品払い出しオンリーに!! メンテナンスフリーを実現。



遊び方

★100円玉を投入するとクレジットが15点上がります。ベットボタンを押してプレイしてください。
★ゲームプレイの当たりはクレジットに加算されます。クレジットが50点をオーバーするとオーバーした分は景品得点になります。
★景品得点は120点になると1ヶ景品が出ます。
★100円玉を追加連続投入すると景品を買うこともできます。



OP価格 ¥325,000

実用新案出願中
W 600×H 1400×D 400
外部電源装置使用

●従来型も好評発売中●

○製造発売元

遊びのメカ **清水企画**

〒399-46 長野県上伊那郡箕輪町沢上1273ー1
TEL 0265ー79ー8623 FAX 0265ー79ー5044

○代理店

㈱ニッコウ電子
〒132 東京都江戸川区松島2-34-9
☎03ー3655ー5777

朝日電子
〒438 静岡県磐田市石原町1563-27
☎0538ー37ー6380

㈲神出商産
〒465 名古屋市名東区高針1-701
☎052ー703ー0121

ハマノ企画
〒700 岡山県岡山市浜野 4-22-29
☎0862ー34ー2752

インカムアップの最強アイテム

オペレーターへ 厳選した商品をお届けします。

トム&ジェリーキッズ (100個入) OP価格 ￥30,000
製造・総発売元/中央リース販売㈱
㈱スクラッチ
©1991 TERNER ENTERTAINMENT.

トッポジージョ (100個入) OP価格 ￥30,000
発売元 ㈱スクラッチ
© 日本アニメーション/マリアペレゴ1988

Baseball Club (100個入) OP価格 ￥30,000
発売元 ㈱スクラッチ

ダービーセット (100個入) OP価格 ￥25,000
発売元 ㈱スクラッチ

カプセルセットC (100個入) OP価格 ￥15,000

アメリカンクレーンセットB (50個入) OP価格 ￥17,500

他にも商品がありますので、お電話でお問合せ下さい。

カタログをお送り致します。
ご希望に応じたセット販売も致します。

株式会社 ケイアンドユウ
営業時間 平日9:00〜7:30 日祭日10:30〜6:00
フリーダイヤル(料金無料)
0120-006362
TEL 06(783)6362 FAX 06(783)6347 (24時間受付)
〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番
〒142 東京都品川区西中延1丁目9番5号アサカシオン西中延5F
TEL. 03(3783)0577

ご注文は今すぐ、電話かファクシミリで………

商品代金は商品到着後3日以内に右記銀行口座にお振込み下さい。
送料は合計金額10,000円以上の場合は、元払い(弊社負担)、10,000円以下の場合は、申込者払いになります。

返品は商品到着後3日以内に未使用でお返し下さい。
(返送料は申込者負担になります。)
振込銀行 三和銀行東大阪支店
当座324324 (株)ケイアンドユウ商会

MATSUYAMA GAME

ものごっつい!

ソルジャークラブ(100個入)OP価格 ¥30,000
㈱スクラッチ製

直訳=な・なんてスゴイ景品なんだ!
意訳=これでインカムがUP!

ジャングル家族(100個入) OP価格 ¥28,500

御注文はフリーダイヤルで! 0120(41)3434
送料無料(ただし、北海道、東北、沖縄、一部諸島を除く。)

松山ゲームサービス 〒790 愛媛県松山市余戸南4丁目9-40 TEL0899(71)5786㈹ FAX0899(73)5189
〈振込先〉 伊予銀行・余戸支店 (当)2007072 松山ゲームサービス

COMPAC

Compac!™
Complete balloon packaging system

不思議!? 不思議のバルーンパッキングシステム

ゴム風船の中にぬいぐるみ、オモチャなど
いろんな商品を入れることができます。
まるでマジック！魔法！

クイズマシーン

59,000円（ソフト1本含む）

交換ソフトは

5パターン

☆交換ソフト☆

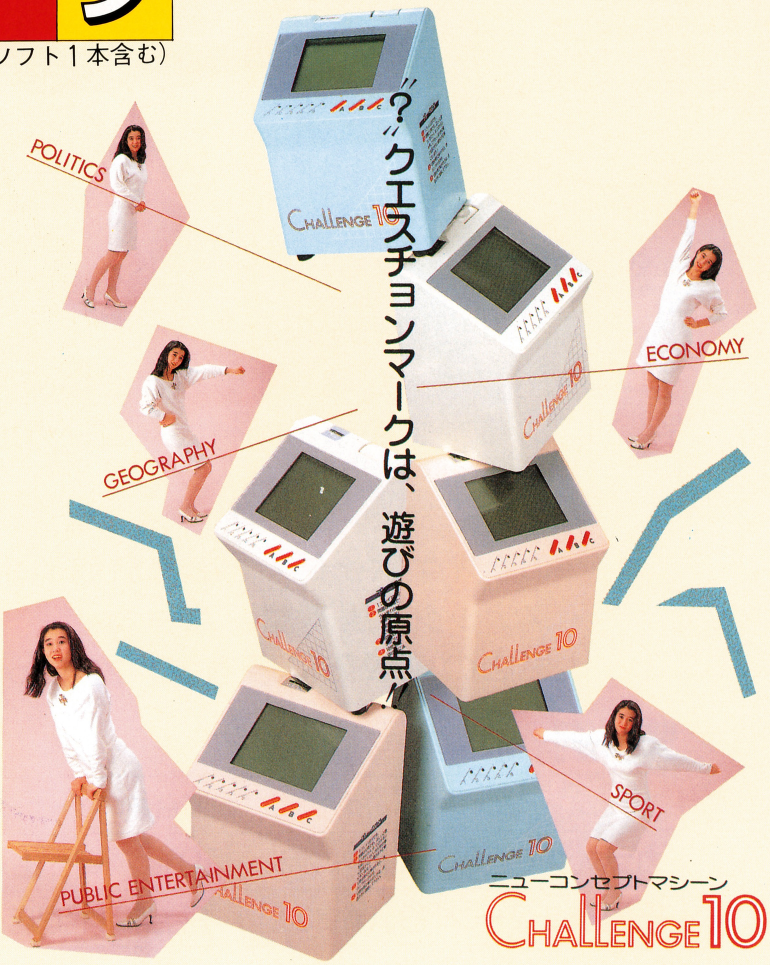
No.1……一般常識etc
No.2……地理・歴史・スポーツetc
No.3……芸能・社会（アダルト100問入り）etc
No.4……科学・人物（アダルト50問入り）etc
No.5……科学・雑学（アダルト200問入り）etc
No.6……自動車教習用
※No.2,No.3,No.4,No.5,No.6はソフト単品で発売。

ソフト価格 18,000円

地名・人名など、その地域だけのオリジナル問題がつくれます

全問（1024）オリジナルソフトもOK！

メダル払出しタイプもあります。
（全問正解の場合にメダルが払出されます）



娯楽遊技機総合商社 Pal
〒550 大阪市西区九条南2丁目16番5号
☎06(581)4762・FAX 06(581)5082
営業時間 AM10:00～PM7:30
第2・第3土曜日は定休日です。
振込銀行 大阪信用金庫 港支店
（当座）500439 (有)パル

小銭集めの名人

お客様!! ポケットの中の百円玉を頂けませんか?

コイン式

¥100

キミ ちょっと飲んでるな。本官もいける口だが…まぁー今日のところは、かんべんしてやる。

ウッ 酒くさい。けっこう飲んでるなとはいえ、仏心はある。ちょっと休んでからかえりなさい。

キサマ 飲みすぎだ。だれがそこまで飲めといった。いいかげんにしないとタイホだ! タイホだ! タイホダ….

アルカンポリス君の派出所

外形 30W×27H×17D (㎜)
重量 約4kg
消費電力 3W
電源 100V (50/60Hz共用)

定価 128,000円
(仕入価格相談応)

使用方法

① 100円玉を入れる。
② ブザーが鳴っている間に鼻の頭に2〜3回息をふきかける。
③ ランプ表示と同時に、コミカルなメッセージ。

用 途

カラオケボックス、温泉旅館やホテルなどのゲームコーナー、
スナック、居酒屋、バーなど
お店の副収入に最適!! マスコットとしても好評!!

実 例

設置場所	設置台数	オーナー	1ヵ月の回収金額(1台)	条件
カラオケBOX「A」(岡山県)	10台	店主	約63,000円	1日平均20人来場
居酒屋チェーン「B」(新宿店)	2台	代理店	約45,000円	席数 100

TOP SYSTEM 株式会社トップシステム
TOP販売チェーン本部
〒134 東京都江戸川区西葛西3-14-6 三洋ガーデン3F
フリーダイヤル 0120-386-999

KTU カラオケBOXを繁栄に導くケーティーユーのオリジナル商品

オーナー、そしてお客様の立場になって設計。徹底した健全経営を追求するとこんなカタチになりました!!

インターホン監視システム

インターホンと監視カメラがドッキング！

各室内と受付をつなぐインターホンに超高性能・赤外線LEDを搭載したコンパクト設計のインターホン兼用監視カメラでお客様に違和感を与えることなく室内を監視することができます。

スキップ方式ですみずみまでモニター！

監視カメラがとらえたクリアーな映像をスキップ方式で必要客室だけをセレクト停止させテレビモニターに写し出します。また専用ビデオを使用することにより1週間から1ヶ月までの録画も可能。防犯面でも威力を発揮します。

受付業務の煩雑さも一挙に解決！

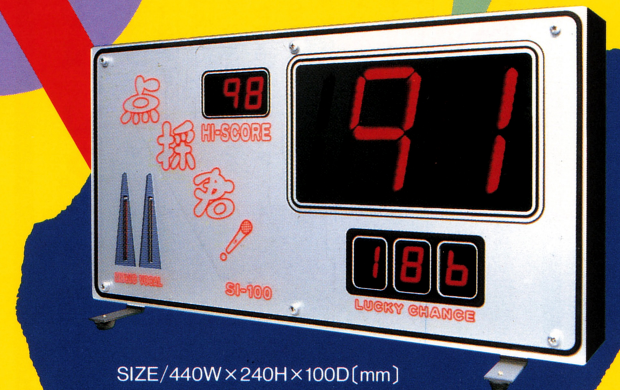
各室内からのオーダーコールはランプとチャイムそして、モニター上のマークでお知らせします。また画面には通話中のルームナンバーも同時に表示します。尚、インターホン受話器は従来のモニター付受話器（TD－50）でもご使用になれます。

メインコントローラー1台で14室を管理！

1～14までモニターセレクトスイッチで選び出した各室内（自動／手動切替可能）をテレビモニターに写し出します。また14室以上の管理には、メインコントローラーとユニットの増設により対応が可能です。

配線は専用コードを使用することにより、鮮明な画像を受信することができます。

「100点を出すよりも99点を出した方がウンと愉快になれる」カラオケの枠を超えたおもしろさがウケています!!



SIZE/440W×240H×100D〔mm〕

カラオケ採点機 点採君

遊び心を刺激する！

内臓したマイコンによりカラオケの歌唱を審査し採点表示します（難易度は2段階で設定可能)。最高得点を更新した場合には、その得点をHI－SCOREパネルに表示。さらに楽しさを倍増するフィーバー機能も搭載され、一層ムードを盛り上げます。各店オリジナルの特典をつけるなどの工夫でたちまち話題集中!!

※接続はミュージック出力とマイク入力をつなぐだけ。簡単に設置しご使用いただけます。設置方法も天吊り・台置き・壁掛けなど自由自在。いっさい場所を選びません。

集客力をUPさせる点採君の利用例

遊び心を刺激する本機ならではの特長を利用すれば固定客の定着と新規顧客の開拓が可能です。
例えば…採点表示とLUCKY CHANCE表示の組み合わせによってオリジナル特典を用意します。

	得点 + LUCKY CHANCE	
ラッキーウルトラチャンス	99 + 9 9 9	（「9」が5ケタ揃った場合）
ウルトラチャンス	55 + 5 5 5 / 66 + 6 6 6 又は 77 + 7 7 7 / 88 + 8 8 8	（上記、4通りのうちいずれかが揃った場合）
スペシャルチャンス	55～99 + 1 1 1～9 9 9	（得点2ケタの数字が揃い、ラッキーチャンス表示3ケタの数字が揃った場合）
トリプルチャンス	1 1 1～9 9 9	（ラッキーチャンス表示のみが揃った場合）

等々……

歌うだけではツマらない！　これからのカラオケには新しい遊び方の提案が必要です。
※ラッキーチャンスはメモリーに記憶し、チェックアウト時に確認ができます。

カラオケBOX関連商品のことならおまかせ、お気軽にお問い合わせ下さい。

お問い合わせは

KTU 株式会社 ケーティーユー
〒578 東大阪市菱屋東2丁目9番16号
PHONE (0729) 64－0515
FAX (0729) 64－2263

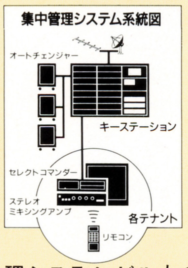
T&M
カラオケ不満
解消広告

ソシアルビル編

集中管理システムにして、ごきげんなタカビー・レディさん。

集中管理システムならダイジョーブ。

ディスクが消える、スペース増える。しかもレパートリー5000曲以上。



お店からディスクが消える。カラオケの常識を覆す集中管理システム。ディスクがなかなか見つからない、出し入れに手間どる。そんな方々の声にT&Mがお応えします。あなたを煩わせているディスクを消す集中管理システム。ビル内の1ヵ所にディスクのオートチェンジャーを制御するキーステーションを設置。

双方向ラインで各テナントと結びます。これによりディスク収納ラックとプレーヤを設置する必要ナシ。もうディスク捜しやプレーヤ操作の不満は言わせません。しかもリモコン操作も可能です。

「店がぐんと広くなったよう!」。限られたスペースが有効に使えます。ディスク収納スペースとプレーヤが不要。

店内装飾が存分に行なえて、見違えるほどのゆったり感が生れます。カラオケOFF時は、BGV 1ch、映画2ch、TV全chが選べる万全のBGV対応。またキーステーションはT&M本社のホストコンピュータと直結。メンテナンスの心配もありません。

株式会社 ティ アンド エム
〒106 東京都港区六本木1丁目5-10 TEL(03)3582-9671㈹ FAX(03)3582-9673
〒534 大阪市都島区中野町4丁目8-10 TEL(06) 356-0467㈹ FAX(06) 356-1257

MOTION

for Human Sound System
T&M
TECHNICAL & MODERNITY
お店に勤めるタカビー・レディの不満。
「忙しいときって、ディスクが
ごっちゃになるのよね!」
集中管理システムの"すごさ"はまだ続く。次のページもどうぞ、ご覧ください。

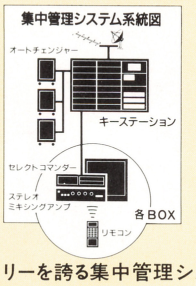
T&M
カラオケ不満
解消広告

カラオケBOX編

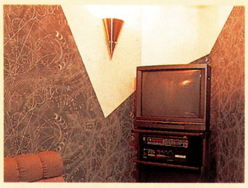
集中管理システムに、大満足のパートタイム・シンガーくん。

集中管理システムならダイジョーブ。

ディスクが消える、スペース増える。しかもレパートリー5000曲以上。



歌いたい曲がきっとある。なんとレパートリー5000曲以上。歌うために来るカラオケBOXに、歌いたい曲がないなんて! そんなお客様の声にT&Mは応えます。なんと普通のカラオケBOXの約2倍のレパートリーを誇る集中管理システム。現在は5000曲以上のレパートリーを備えています。しかも新曲もすばやく収録。レパートリーはさらに増えてゆきます。希望の曲はリモコン一発。カンタン操作も自慢です。リモコンで一発選曲OK。ディスクを捜す必要がなく、席を立つ必要さえなくしました。操作のトラブルや不満をなくし、お店の評判もアップすること間違いなしです。また、柔軟なシステム設計も魅力。ソフトのグループ分け、オートチェンジャーの設置台数などにより、BOX数やロケーションに応じたシステムに仕上ります。システムは待機時間が不要なフル稼動型。演奏回数を考えたソフト配置を組めば、各BOXが同時にリクエストしても余裕で対応します。



株式会社 ティ アンド エム 〒106 東京都港区六本木1丁目5-10 TEL(03)3582-9671(代) FAX(03)3582-9673
〒534 大阪市都島区中野町4丁目8-10 TEL(06) 356-0467(代) FAX(06) 356-1257

VOCO MOTION

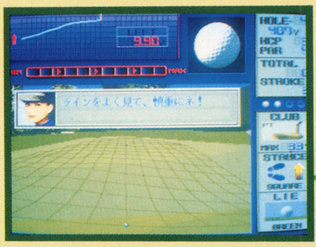
for Human Sound System
T&M
TECHNICAL & MODERNITY
いつもカラオケBOXに来るパートタイム・シンガーの不満。
「あの曲を歌いたかったのに、ない。
サイテーだよ。」

ショットもパターも、コースラウンドのフィーリング！

ダイナミック カントリー クラブ

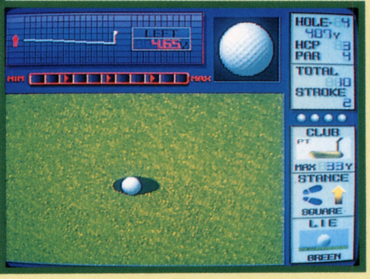
打ち下ろし、打ち上げ、つま先上がり、つま先下がりなど、実際のコースと同じ状況設定を再現しました。また、チップインなど、カップ周りでのボールの動きもリアルなグラフィックで表現。コースをまわる感覚と豪快なショットが堪能できる超本格派のゴルフシミュレーションゲームです。

◀可愛いキャディーが親切にアドバイスしてくれる！
▼ポリゴン処理で、起伏に富んだコースを再現！



ゴルフコースの状況が、ショット感覚が、また一歩本物に近づいた！

▲風景も美しい本格的な18コースを用意！



カップ周りでのボール▶アクションも超リアル！

▶タイミングが合えばでる爽快なスーパーショット！

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　　社　東京都大田区羽田1-2-12　電話03(3743)7432(国内販売事業本部)
電話03(3743)7438(海外販売事業本部)
電話03(3743)7433(AM施設事業本部)
電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市庄内栄町5-5-14　電話 06(334)5336(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15　電話092(522)4717(代表)

AM春秋

6月号

業界の命運を左右するのは女性客だ!!

参加率	全体(単位%)	男性							女性							市場規模(億円)
		男性全体	10代	20代	30代	40代	50代	60以上	女性全体	10代	20代	30代	40代	50代	60以上	
61年	13.6	18.6	59.6	43.2	16.6	6.8	4.5	0.6	9.1	32.1	20.1	7.6	1.6	2.2	1.2	2,500
62年	12.0	16.9	56.7	41.3	13.0	8.7	1.9	0.7	7.0	15.9	19.6	6.7	2.1	0.7	1.0	2,400
63年	12.2	16.7	45.1	43.7	18.4	8.2	3.6	1.0	7.9	23.2	16.3	10.0	3.2	1.0	0.4	2,570
元年	13.7	18.2	57.9	35.8	20.8	9.8	4.6	1.9	9.2	27.6	20.6	10.8	2.7	1.0	1.7	2,960
2年	13.9	16.7	55.1	38.7	21.8	6.2	2.8	—	11.2	28.8	27.8	11.5	5.8	1.6	0.3	3,490

女性客はどう増加しているのか?

「行動追跡・女性客とゲーム／ブーム到来!?プライズマシン」――これは小誌'87年12月号、2つの特集記事だ。

「女性客を狙え!!その来場を促進する店づくりを!!」は、今や業界の常識であり、ここ数年の好業況に対しては、「女性客の増加、クレーンゲームの活躍」が最大要因として語られる。

では実際のところ、女性客はどの程度増加しているのだろうか?

4月23日、㈶余暇開発センターによる「レジャー白書'91」が発表されたが、その中に「性・年代別余暇活動参加率の特徴」と題するデータがある。

この中から「ゲームセンター・ゲームコーナー」の項を抜粋。昭和61年以後のデータを各年の市場規模と共に一覧表にし、上にまとめてみた。

「全体」に符合する女性の参加率推移

このデータから、昭和50年代末より徐々に低下した参加率が、同62年の12・0%を底として、過去3年間徐々に回復しつつあるのを知ることができる。

ところが、男性の参加率は、そうした「全体」の流れとは無関係であるかの様に、増加傾向が乏しく、しかも不規則この上ない。

一方、女性全体の参加率は、右に記した「全体」の流れにピッタリ符合。しかも、各世代共、ほぼその流れに沿った増加傾向で推移しているのだ。

「参加率」とは、「1年間に1回以上それを行なった人(回答者)の割合」であって、回数は問題となっていない。

従って、女性の参加率の増加が即、同比率でゲームセンターの顧客増加、売上げ増加になるとは限らない。

しかし、平成2年の参加率11・2%は昭和62年の7.0%に比べ60%の増加となっているのに対し、市場規模は2400億円から3490億円へと、45%の増加となっている。女性の参加率増加に比例して、とは言えないが、大きな関わりをもっていることは明白だ。

「平成(へいせい)」のキーワードは「並性(へいせい)」

この業務用オペレーションに於けるのと全く同じことが、「テレビゲーム(家庭用)」にも当てはまる。

こちらは昭和63年を底として、一昨年、昨年と全体では増加だが、男性は減少で、やはり女性の動きが符合。2年間での女性の参加率18・2%増に対し、市場規模11・3%増となっている。

こうした女性の参加率の推移が全体に大きな影響を与えている例は、当業界・業種と関わりない種目にも多い。

女性の社会進出が著しく、「平成」のキーワードは「並性」だともいわれている。心したい。

(月刊コインジャーナル)

ゲームソフトを供給する、所謂「開発メーカー」は、おのずと夫々の得意ジャンルを持っているものだ。それはまた、そうでなければ、開発社としての経営基盤を築き難い、という背景があるからでもあろう。

そして、その一品制作的なコツコツとした取り組みが、大ヒットとまではいかなくとも、好結果を生むケースが多いし、またそうなってほしいもの。

しかし、開発社としての意欲が、そこに留まり、新ジャンルへのチャレンジを怠っていては、やがて経営体質を弱めることにもなりかねず、いかにジャンルの拡大を果たしていくかが課題となる所以だ。

というところで、今月の表紙は、㈱東亜プランの「洗脳ゲーム　TEKI・PAKI」。

同社は、タイガーヘリ、飛翔鮫、究極タイガーと続くシューティングゲーム、通称タイガーシリーズでその基礎を築いたが、昨年にはコミカルタッチの「スノーブラザース」を送り出した。

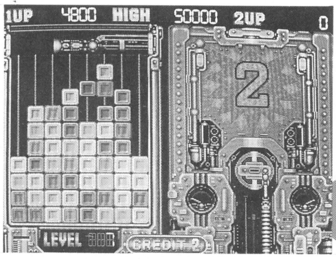
そして今回は、パズルゲームにチャレンジ。シューティングで培ったノウハウをどういかしているかも見どころとしたい。

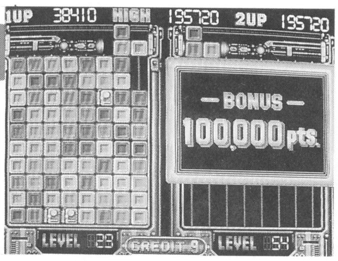
CONCEPT コンセプトは「簡単すぎず」「難し過ぎず」

本誌マンスリーランキング・ビデオゲーム部門から「テトリス」、「コラムス」といった大ヒット機が姿を消し、正に風前の灯ともいうべきパズルゲームブーム。そのブームを再燃させるべく登場するのが、今回、取り上げる㈱東亜プランの「洗脳ゲーム　テキ・パキ」。

操作方法は至って簡単。プレイヤーは落ちてくるブロックを3方向レバーとボタン（1ボタン・回転用）で操作し、同じ色のブロックを5個以上（どんな形でもつながる）つなげて消していき、（一度に10個以上消すとポイントが高い）。そして、すき間なくブロックが埋まってしまうとゲーム・オーバー、レバーを下方向に入れ、早く落とすと高得点になる。

ブロックの色は、レベル70まではレッド、ブルー、イエロー、グリーン、オレンジ、バイオレットの6種類。





レベル70を超えるとシルバーが加わり7種類に、100を超えるとゴールドが加わり8種類になる。

アイテムは〝スマイリー〟と〝バクダン〟の2種。スマイリーは全部のブロックにつながり、オールマイティーに使えるブロック。バクダンは5個並ぶと画面上のブロックがすべて爆発し、ボーナス10万点が加算される。

BOOM ブーム再来の予感「テキ・パキ」パワー

グラフィックは、さすがシューティングに実績のある同社だけあって、従来のパズルゲームにはないメカニカルなイメージ。ブロックが消える時は派手に爆発するなど、シューティングの爽快感さえ味わえる。

開発にはコラムス全盛期だった約1年前から着手。「簡単過ぎず、難し過ぎず、誰でも遊べるゲーム」をコンセプトに、途中、開発方針の変更等、紆余曲折があったものの完成にまで漕ぎつけた。

今月の表紙

JUNE

㈱東亜プラン/テクモ㈱

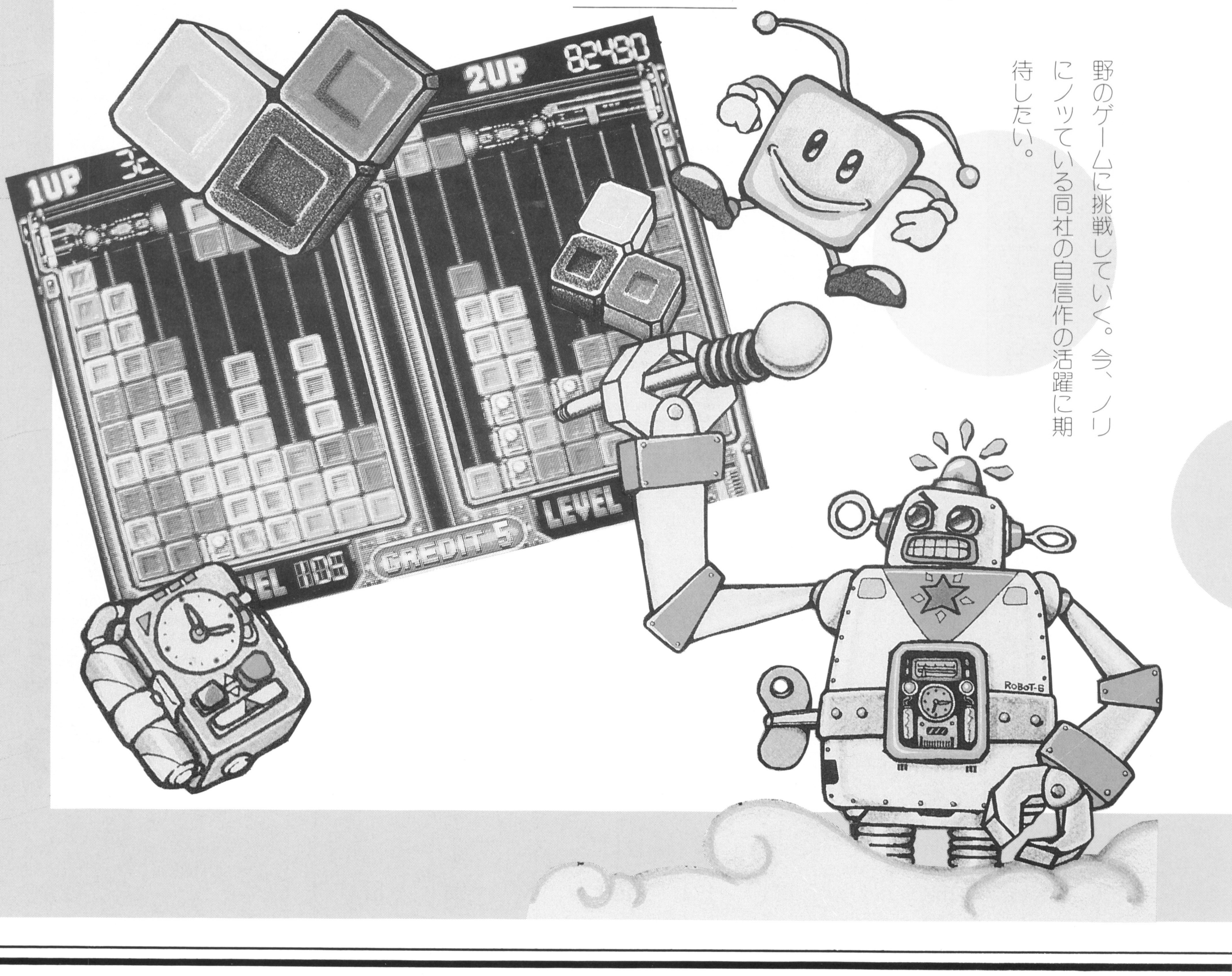
洗脳ゲーム　TEKI・PAKI

開発に当たって特に苦労したのが、誰でも遊べるという点からくる難易度の設定。今まではシューティングゲームオンリーというスタッフがほとんどではあったが、パズル低迷を巻き返し、ゲームをプレイしていない時でも頭に思い浮かぶ、プレイヤーを洗脳するゲームを目標に研究が重ねられ、今回のスタイルが出来上がった。

DIRECTION パズルゲームの新しい方向性

「今までのパズルゲームのじれったさ、問題点をすべて解決したゲーム」と開発スタッフが胸を張るように、視覚的にも、ゲーム内容にも一歩踏みこんだ、パズルゲームの新機軸といえるのではないだろうか。

「究極タイガー」を始め、シューティングゲームで数々のヒットを放った同社の新たな試みがこの「テキ・パキ」といえよう。今年はさらにファミコン市場にも参入し、躍進を続ける東亜プランは、これからもどんどん新しい分野のゲームに挑戦していく。今、ノリにノッている同社の自信作の活躍に期待したい。



月刊コインジャーナル

6月号 CONTENTS

特集

「レジャー白書'91」（(財)余暇開発センター）に見る AM業界の現状と展望
●「平成」は3年続きの「快晴」を予測!! …… 75

集中取材 OPEN NEWS

◎四国の玄関口、香川に未来型ニューテーマパーク
「レオマワールド」 ㈱レオマ …… 87

◎進化した〝遊〟空間「アミュージアム」誕生
「スターベース河辺」 ㈱西友 …… 94

◎スーパー業界最大級の屋内遊園施設を併設
「ファンタジーワールド」 イズミヤ㈱ …… 98

◎メンタルサービスを重視したオープン感覚ロケ
「メインストリート梅田」 ㈱朝日商会 …… 120

◎郊外型の可能性を探る。意欲的リニューアル
「アミューズメントホール・アルファ」 ㈱スクラッチ …… 124

◎ディストリビュータとオペレーターが一体
「ゲームシティ ジュピター」 ㈱ユニバース …… 128

社告 英字情報誌 創刊のお知らせ …… 84

【連載論文】「機械あそびのコスモス」II 野田 齋 …… 102

スタートダッシュマシン速報 ウルトラマン／ソニックブラストマン／スーパーバレー'91 …… 112

月刊コインジャーナル・月刊ゲーメスト共催
「第3回ゲーム懸賞論文」入選作品発表⑥ …… 116

誌上講座

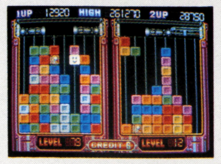
SCプレイランドの経営問題㉘「それでも屋上遊園地はプレイランドの顔」……107
カラオケビジネス実務講座⑩「集中管理システム」……134
第11回「青少年指導員養成講座」Ⅲ……220
ワールドニューズ……138
海外情報……145
ロケーション別業況〈4月下旬～5月上旬〉……195
■関連商品研究
「パッティングチャレンジ」㈱シグマ……202

業界時事報

●㈱カプコン、大阪「中之島まつり」イベントに協賛……257
●㈱セガ・エンタープライゼス
「国際スポーツフェア'91」イベントコーナーに全面協力……258
日本IBMと共同開発「テラドライブ」発売開始……259
人事異動実施　駒井徳造氏副社長就任……259
JR駅構内にAM施設を開設……260
●仏・ジラール・エスパス社、PCV製アーチ型テント
「アンタレス」開発……260
●速報！'91年版「法人申告所得ランキング」発表……261
●われらゴルフ仲間（中部AMゴルフ同好会）……261
●㈱シグマ、シグマ商事㈱を合併、改組実施……262
●㈱タイトー、一部機構改革実施……262
●明昌特殊産業㈱、㈱サノヤスと合併し「㈱サノヤス・ヒシノ明昌」に変更……263
●コナミ㈱、社名変更及び、研究所新設……263
●データイースト㈱、機構変更及び事務所移転……263
●㈱ナムコ
「メカトロマスターシリーズ」労働省の職業訓練機材に認定……264
映画「エタニティ」を配給……265
●日本空艇㈱、販売代理店拡大及び、販売部門分離……264
●㈱テクノスジャパン、F3へ参戦……265
●第3回初心会「FCスペースワールド」開催……266
●㈱Y・T・Tインターナショナル、東京・高田馬場に
「グランドカジノ」オープン……267
●㈱アトラス、TVアニメ番組を提供……268
●オープンニュース……269
「UCC STAR-PORT2045」上島珈琲㈱
「PAZO(パゾ)」㈱タイトー
「ハマボール」㈱ナムコ
●㈱ケイアンドユウ商会、「セラフィーヌ」開発・販売……270
●事務所移転（㈱セガ・エンタープライゼス、㈱広栄商事、㈱メキシコ）……270
●改組（アレックス）……270
●営業所オープン（㈱ウエップシステム）……270

The Coin Op. Journal〈English〉……272
AM春秋……71
OAO「会員なんでもご相談電話」……114
ニューマシンインフォメーション……204
コンシューマ情報……211
AOUだより……226
県別協会だより……229
NSAだより……234
情報ファイル……248
わが社のマドモアゼル……282
中古機情報 うります/かいます……159

今月の表紙



洗脳ゲーム TEKI・PAKI
㈱東亜プラン/テクモ㈱……72

今ふれあいの大切さ。
感・じ・ま・す
人と機械
人と人
アメニティパーク(ビデオシティ) リノは
オペレーション(メダル・ビデオ・対人ゲーム)
を通して伝えます。
企画運営：株式会社 アポロ
大阪市中央区難波4－2－1
難波御堂筋ビルディング11階
TEL.06(633)2131(代表)

60 インチ 大画面の鮮明画像で迫る CAVシステム60

60 迫力を生む60インチ大画面

ONE 3種類のゲームをワンタッチで選択

液晶 最先端の映像システム・液晶ビジョン、採用。

CAV™ SYSTEM 60
LIQUID CRYSTAL VISION by CAPCOM CO.,LTD.

※画面はハメ込み合成です。

S·T·A·T·U·S 18　STATUS 25　ニューコンセプトIII

●付法
H：1,105mm
W：　560mm
D：　660mm

コンパクト＆ワイド

●寸法
H：1,133mm
W：　598mm
D：　785mm

※画面はハメ込み合成です。

運搬・設置作業が容易な組立式。

●寸法
H：1,880mm
W：　750mm
D：　850mm

〒95-3634

CAPCOM

アクション/シューティング/パズルの異なる3つのゲームソフトを内蔵

© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED ™

CPシステム第15弾

好みに応じてゲームを選んで遊べます。

痛快アクションゲーム

© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

ファンタジックな世界にテンポ良く展開するユニークなキャラクターのアクションゲーム。

爽快シューティングゲーム

© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

伝説の翼「チャリオット」を駆って変化に富んだ7つのステージをかけめぐるプレーヤー。独得の「テイル・ショット」を使いこなせ!

愉快パズルゲーム

© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

「わかりやすく」しかも「奥の深い」パズルゲーム。ゲーム初心者も、ゲームの達人もそれぞれにタップリ楽しめます。

コイン・オペ ボウリング bowlingo
カプコン・ボウリンゴ

- 設置所要面積が従来ボウリング場の約4割で済む省スペース
  例）12レーンの場合　長さ　巾
  ボウリンゴ　17.2m×15.2m　261.44㎡
  従来ボウリング場　31.2m×20.1m　627.12㎡
- コインオペレーション方式だから大巾な省力化がはかれる
- メンテナンスフリー
- ボールが小さく軽い（直径12cm・1.1kg）ので子供や老人も手軽に楽しめる
- 専用靴に履き換えなくて良い
- 本格ボウリングのおもしろさ、興奮はそのまま!
- アミューズメント施設全体のディスプレイ効果が大きく、集客の目玉となる

大型アミューズメント施設の新たな魅力!!

更におもしろさパワーアップ

クイズ 三國志 ™
知略の覇者

© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED

シミュレーション・クイズゲーム

F3000

ALL JAPAN FORMULA 3000 CHAMPIONSHIP

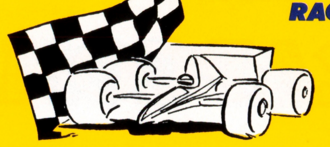
7/28　第6戦　NIPPON SHINPAN SUPER CUP Rd. SUGO INTER FORMULA
（スポーツランドSUGO）

F3

ALL JAPAN FORMULA 3 CHAMPIONSHIP

6/9　第5戦　筑波チャレンジカップレース第4戦（筑波サーキット）
6/30　第6戦　ハイランドフォーミュラ選手権レース（西仙台ハイランドレースウェイ）
7/14　第7戦　レースオブフォーミュラジャパン（西日本サーキット）

CAPCOM RACING TEAM

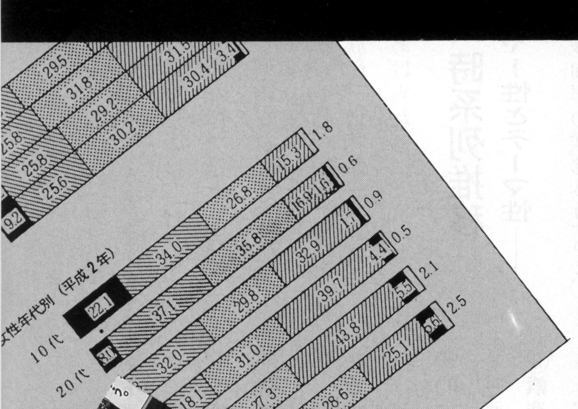


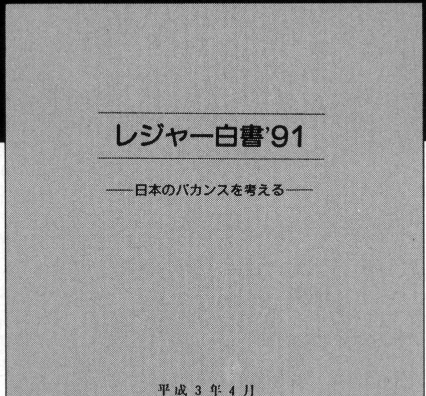
株式会社カプコン® 本　社／〒540 大阪市中央区大手通り1-4-12（カプコンビル）　東京支店／〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18（広尾オフィスビル）TEL（03）3440-4801代 FAX（03）3440-0959　松原事業所／〒580 大阪府松原市上田8－15－12 TEL（0723）30-1902代 FAX（0723）30-2016

(財)余暇開発センター

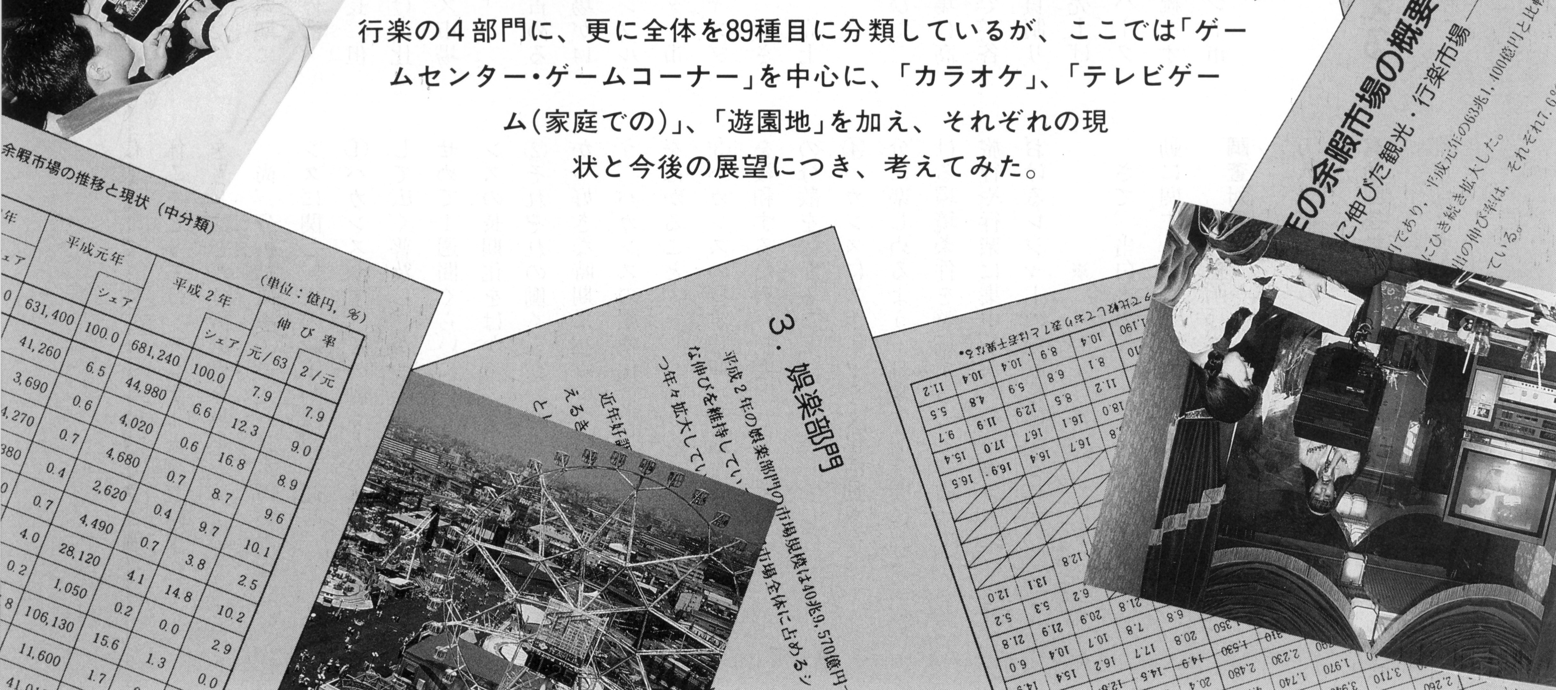
「レジャー白書'91」に見るAM業界の現状と展望

——「平成」は3年続きの「快晴」を予測!!





4月23日、(財)余暇開発センターによる「レジャー白書'91(日本のバカンスを考える)」が発表された。同白書は昭和52年の発表以来、今年で15回目となるもの。日本人の余暇活動を、Ⅰスポーツ、Ⅱ趣味・創作、Ⅲ娯楽、Ⅳ観光・行楽の4部門に、更に全体を89種目に分類しているが、ここでは「ゲームセンター・ゲームコーナー」を中心に、「カラオケ」、「テレビゲーム(家庭での)」、「遊園地」を加え、それぞれの現状と今後の展望につき、考えてみた。



本年の白書には、平成元年から2年にかけての日本人の余暇活動および余暇関連産業の分析に加え、「日本のバカンスを考える」と題する特別レポートが添えられている。

冒頭4頁にまとめられている、今年度白書の要約の要旨は次の通り。

年々増える余暇重視派

「仕事よりも余暇を重視する（生きがいを求める）人々が、ここ3年で漸増。平成2年にはついに10%を超えた。（7.8%⇩9.9%⇩10・8%）また、「仕事は要領よくかたづけて、できるだけ余暇を楽しむ」が21・9%で、両者を合わせた余暇重視派は全体の32・7%と、4年連続で増加。

一方、「仕事に生きがいを求めて全力を傾ける」が4.4%、「余暇も時には楽しむが、仕事の方に力を注ぐ」が33・5%。仕事重視派の合計は37・9%とまだ多いが、年々減少しつつある。

平成2年の余暇活動
カラオケとAV型レジャーがブームに

平成2年の余暇活動の参加人口上位種目は、1位が外食6220万人、2位がドライブ5700万人、3位が国内旅行で5480万人だった。注目されるのは4位のカラオケ4660万人。たいへんなブームだ。

この他、大きく伸びたのは、ビデオ鑑賞や音楽鑑賞などのAV（オーディオ・ビジュアル）型のレジャーと、各地で新型の施設がオープンした「動物園、植物園、水族館、博物館」（特に後2者）などがあげられる。

余暇活動の時系列推移
――強まるレジャー性とテーマ性――

ここ8年の各参加率の推移を見ると、スポーツ部門では「ゴルフ」や「スキー」等、レジャー性・ファッション性の強いもの、趣味・創作部門では「ビデオの制作・編集」「ビデオの鑑賞」「音楽鑑賞」などAV型のレジャー、娯楽部門では「カラオケ」と「中央競馬」、観光・行楽部門では、「催し物、博覧会」「遊園地」などのテーマ性の明確な日帰り行楽と「海外旅行」などが伸びてきている。

平成2年の余暇市場
飛躍的に伸びた観光・行楽市場

平成2年の余暇市場は68兆1240億円（対前年比7.9%増）と拡大。国民総支出7.6%増、民間最終消費支出6.5%増よりも高い伸びを示している。

①スポーツ部門　年々着実に市場拡大。ゴルフ関連とスキー関連が好調。アウトドア関連用品も年々拡大。ボウリング、テニスクラブ・スクール、アスレ・ヘルスクラブ市場は安定してきた。

②趣味・創作部門　全体的に成熟期に入った感があり、市場の伸びは停滞。鑑賞レジャー用品はマイナム成長。但し、ビデオカメラやCD市場だけは比較的好調。学習レジャーサービス市場や映画市場は、相変わらず低迷。

③娯楽部門　好調で余暇市場に占めるシェアも更に拡大。パチンコ市場が14兆円。中央競馬はじめ公営ギャンブルが8兆円を超えた。ゲームセンター市場も好調で、これらゲーム・ギャンブル市場では、ダークイメージが一新された明るい雰囲気の施設が増え、売上げを大きく伸ばしている。

④観光・行楽部門　飛躍的に伸びた。旅行ブームが続き、海外旅行市場は高い伸びを維持。国内旅行も好調で、各交通機関及びホテル、旅館、会員制リゾートクラブなどの宿泊施設も売上げを大きく伸ばす。また、テーマパークや新型の水族館・博物館などが続々オープンし、遊園地・レジャーランド市場を拡大している。

特別レポート
日本のバカンスを考える

日本のバカンス（長期連続休暇）の代表として、ゴールデンウィークと夏休みをとりあげ、アンケート調査結果をもとにした分析結果をレポート。（略）

尚、分析結果をふまえ、日本のバカンスに関し、次の政策的課題を提起。

①バカンスがすべての働く人の権利として広く普及し、かつ連続休暇日数もせめて1週間ぐらいになるよう、バカンスの長期化をはかること。

②それぞれの働く人がなるべく自由に、かつ好きな時期にバカンスがとれるよう、バカンスの柔軟化（フレックス化）をはかること。

③バカンスの特定時期への過渡の集中を緩和するため、制度としてバカンスの分散をはかること。

④バカンスにスポーツや文化活動を存分に楽しめるよう、日常生活空間における環境条件を整備することによって、旅行や行楽に集中しがちなバカンスにおけるレジャーの分散をはかること。

※　※

さて、当白書の骨子となる「余暇活動に関する調査」の仕様は次のとおり。

調査対象　全国15歳以上男女4千人（5万人以上都市部3千人、5万人未満都市及び郡部千人）

有効回答数　3313（回収率82・8%）ただし、5万人以上都市部と5万人未満都市及び郡部との

表① 余暇活動への参加・消費の実態（平成２年）

娯楽部門	A 参加人口（万人）	B 参加率（%）	C 年間平均活動回数(回)	D 年間平均費用(千円) 用具等	会費等	合計	E 1回当たり費用(円)	F 希望率（%）
(1) 囲碁	570	5.6	22.1	1.9	2.4	4.3	190	8.8
(2) 将棋	1,320	13.0	14.1	0.3	0.6	0.9	60	9.8
(3) トランプ，オセロ，カルタ，花札など	3,630	35.8	11.7	1.0	1.3	2.3	200	15.6
(4) カラオケ	4,660	46.0	12.4	5.6	18.4	24.0	1,940	34.0
(5) テレビゲーム（家庭での）	2,340	23.1	35.8	8.6		8.6	240	12.0
(6) ゲームセンター、ゲームコーナー	1,410	13.9	13.5		9.0	9.0	670	4.5
(7) 麻雀	1,290	12.7	14.8		24.7	24.7	1,670	10.5
(8) ビリヤード	780	7.7	6.6		9.9	9.9	1,500	7.5
(9) パチンコ	2,820	27.8	22.6		55.7	55.7	2,460	17.2
(10) 宝くじ	3,460	34.2	4.9		18.8	18.8	3,840	30.4
(11) 中央競馬	850	8.4	11.8		54.7	54.7	4,640	9.8
(12) 地方競馬	270	2.7	5.1		23.8	23.8	4,670	3.5
(13) 競輪	120	1.2	10.1		93.1	93.1	9,220	1.8
(14) 競艇	130	1.3	12.1		111.9	111.9	9,250	1.6
(15) オートレース	80	0.8	5.7		23.7	23.7	4,160	1.5
(16) 外食（日常的なものを除く）	6,220	61.4	15.7		60.3	60.3	3,840	51.3
(17) バー、スナック，パブ、飲み屋	4,170	41.2	14.7		79.8	79.8	5,430	28.1
(18) クラブ、キャバレー	580	5.7	10.0		104.1	104.1	10,410	4.4
(19) ディスコ	420	4.1	5.4		20.0	20.0	3,700	5.5
(20) サウナ	1,020	10.1	11.0		26.5	26.5	2,410	12.0
観光・行楽部門 (1) 遊園地	3,830	37.8	3.8		16.9	16.9	4,450	27.5
観光・行楽部門 (9) 催し物、博覧会	3,290	32.5	3.2		15.9	15.9	4,970	29.4

実際の母集団構成にあわせて、後者の調査サンプルを修正の結果、集計上の有効回答数は３５２７となった。

調査方法 訪問留置法
調査時期 平成２年12月

ここで用いられる用語の定義。

参加率・ある余暇活動を、１年間に１回以上おこなった人（回答者）の割合。

参加人口・ある余暇活動を、１年間に１回以上おこなった人口（全国）。参加率に平成元年12月現在の総務庁統計局の推計による15歳以上の人口１億28万人（男性４８８０万人、女性５１４８万人）を掛け合わせて推計）

年間平均活動回数・ある余暇活動をおこなった人の１人当たり年間活動回数の平均。

年間平均費用・ある余暇活動をおこなった人の１人当たり年間費用の平均。

参加希望率・ある余暇活動を将来やってみたい、あるいは今後も続けたいとする人の割合。

ゲームセンターの参加率は0.2%増 全体に横ばい、やや減少の中では健闘

平成２年の「余暇活動への参加・消費の実態」は、表①の通り。（「娯楽部門」の全てと「観光・行楽部門」より「遊園地」及び「催し物、博覧会」を抜粋し掲載した。以下同じ）

これによれば、「ゲームセンター・ゲームコーナー」は次の通り。（括弧内は前年比）

◆ゲームセンター・ゲームコーナー
◎参加人口・１４１０万人（40万人増）
◎参加率・13・９％（０・２％増）
◎年間平均費用・９千円（８百円減）
◎１回当り費用・670円（80円減）
◎希望率・4.5％（0.7％減）

平均費用、希望率が減少しているが、参加率は0.2％だけ増加している。最近の好業況から見て意外に低い数字、と言えなくもないが、余暇活動が多様化し、平成元年に比べると、全体的に参加人口は横ばいか、やや減少気味であることを考慮すれば、まず妥当なデータと言えようか。今年は一昨年並みに参加人口で１６０万人増、参加率で1.5％増以上を願いたい。

表② 余暇活動の参加率・回数の推移（全体結果）

娯楽部門	参加率（%）									年間平均活動回数（回）								
	57年	58年	59年	60年	61年	62年	63年	元年	2年	57年	58年	59年	60年	61年	62年	63年	元年	2年
(1) 囲碁	12.3	10.4	7.8	7.3	8.1	7.5	8.3	7.6	5.4	22.5	25.6	25.1	23.4	21.7	18.3	20.4	23.4	26.7
(2) 将棋	24.7	22.4	15.0	17.6	17.6	15.7	14.6	15.3	12.8	19.4	19.7	20.2	20.7	17.9	14.3	13.4	16.4	15.4
(3) トランプ、オセロ、カルタ、花札など	50.9	51.1	39.5	40.1	40.8	39.7	38.7	38.8	37.6	13.5	11.6	13.2	12.0	11.4	12.7	11.6	12.2	11.4
(4) カラオケ	30.1	30.8	26.7	①21.3	①20.4	①19.1	①17.6	①19.7	46.6	14.8	15.0	13.7	13.5	13.9	11.6	12.4	15.3	12.6
(5) テレビゲーム（家庭での）	②27.1	②21.8	②16.5	②22.1	②28.9	②26.4	22.5	24.1	24.5	20.4	16.8	23.6	30.2	30.1	29.9	34.5	31.9	36.3
(6) ゲームセンター、ゲームコーナー	22.0	20.2	15.2	13.1	13.6	13.4	13.2	14.8	15.1	14.9	16.3	14.5	14.1	12.5	11.0	12.3	14.1	13.9
(7) 麻雀	23.3	20.5	18.8	16.7	17.8	16.9	15.5	14.7	13.3	20.8	16.6	17.7	17.8	16.2	17.2	15.4	15.5	14.9
(8) ビリヤード	4.9	4.2	2.6	3.0	4.0	11.7	14.7	12.1	8.4	6.8	8.3	7.8	6.6	10.7	12.3	10.4	8.2	6.0
(9) パチンコ	34.0	34.0	29.3	29.8	29.6	29.1	29.4	30.1	28.0	20.5	19.9	21.8	20.1	20.9	21.8	21.9	20.7	21.8
(10) 宝くじ	／	／	／	30.5	34.2	32.8	34.2	40.2	36.3	／	／	／	6.6	6.2	5.0	5.3	5.9	5.2
(11) 中央競馬	③8.8	③8.1	③7.7	③7.5	③8.0	6.4	6.9	8.9	10.2	13.6	12.8	14.7	14.7	12.8	15.0	13.1	14.2	12.0
(12) 地方競馬						1.8	1.5	2.7	2.8						／	／	／	／
(13) 競輪	2.1	1.9	1.5	1.5	1.8	2.0	1.4	1.9	1.1	／	／	／	／	／	／	／	／	／
(14) 競艇	2.4	1.5	1.6	1.7	1.9	1.9	1.2	1.4	1.6	／	／	／	／	／	／	／	／	／
(15) オートレース	0.8	0.9	0.8	0.9	0.8	0.8	0.5	0.6	1.0	／	／	／	／	／	／	／	／	／
(16) 外食（日常的なものを除く）	61.1	61.2	58.2	62.2	63.3	60.4	64.0	66.0	63.0	18.8	17.9	16.7	16.3	16.4	17.5	16.9	16.0	16.5
(17) バー、スナック、パブ、飲み屋	42.4	43.0	42.9	45.7	42.3	42.5	47.2	47.5	43.4	18.0	16.3	16.1	16.3	16.7	16.2	17.0	15.8	15.4
(18) クラブ、キャバレー	10.6	9.2	6.8	7.6	6.9	6.9	7.6	6.3	5.9	11.2	8.1	8.5	10.9	12.9	9.8	11.9	9.1	9.7
(19) ディスコ	7.5	6.8	5.6	5.8	5.2	6.8	6.9	7.4	5.0	8.1	5.6	6.8	5.9	5.9	6.0	4.8	5.7	5.5
(20) サウナ	8.8	8.1	7.0	8.0	9.9	10.2	10.5	12.3	11.7	10.4	9.1	8.9	10.2	10.4	9.8	10.4	9.0	11.2
観光・行楽部門 (1) 遊園地	37.6	38.6	35.4	38.2	37.6	37.2	37.7	41.8	40.0	4.1	3.9	3.9	3.4	3.8	3.3	3.6	3.4	3.7
観光・行楽部門 (9) 催し物、博覧会	26.1	24.3	22.6	27.6	27.1	25.0	29.1	35.1	34.2	4.0	3.9	3.9	3.6	4.6	3.6	3.4	3.3	3.4

（注）ここに掲げた時系列データは、参加率・参加人口・年間平均活動回数とも，５万人以上都市部3,000サンプルのデータで比較しており表①③とは若干異なる。
（注２）参加率が５％未満のものについては誤差が大きいので年間平均活動回数は割愛した。
（注３）用語に変更があったもの　①「カラオケ（家庭での）」、②「テレビゲーム、電子ゲーム（家庭での）」、③競馬

男性10代の参加率が2・8％減
女性参加率は2・0％増（対前年比22％増）

次に、表②「余暇活動の参加率・回数の推移」で、昭和57年以後の推移を見てみよう。（表②は人口5万人以上都市部のデータで、表①③のデータとは若干異なる）

お先まっ暗という低落傾向にあった参加率、年間平均活動回数が、昭和63年でブレーキがかかり、数年間の低迷状況を脱出、元号が平成とかわるのと期を同じくして、回復に転じた業況の推移は、このデータでも裏づけられていると言えよう。

参加率、平均活動回数とも、ほぼ風営適正化法施行前、昭和59年のレベルに近いものとなっている。

しかし、家庭用ゲーム普及前（昭和58年以前）の参加率20％台には、まだまだほど遠い。このレベルを目標に、現在の活況を更に長く持続させていきたいものだ。

次に、参加率を表③の「性・年代別余暇活動参加率の特徴」で見てみよう。

表③では、全体で0.2％増の13・9％となっているが、男性全体は1.5％減の16・7％で、一昨年のレベルに後退している。年代別での増減を見ると、20代で2.9％増、30代で1.0％増となっている一方、10代が2.8％減となっている。

逆に女性全体は2.0％増の11・2％。2年間で計3.3％と大きく増加した。年代別でも、10代が1.2％増、20代が7.2％増、30代が0.7％増、40代が3.1％増、50代が0.6％増と、60代以上を除いて各代とも増加した。

一昨年、昨年の好業況の要因の一つは、「女性客の増加」だが、2年間のスタンツで見ると、男性の参加率が横ばいにとどまっているのに対し、女性は7.9％から11・2％に。これは増加率にして42％の増加となる。

今後とも、この方向性を更におしすすめ、相乗的に男性の参加率の向上をはかりたいものだ。

テレビゲーム（家庭用）にも女性進出
業務用とは共存関係の時代に

「テレビゲーム（家庭での）」の参加率については、ブームのピークである昭和61年を頂点として下降したが、「ゲームセンター・ゲームコーナー」同様、平成元年から回復に転じている。

携帯用の普及、第2世代コンシュー

表③　性・年代別余暇活動参加率の特徴（平成２年）

（単位：％）

娯楽部門	全体 N＝3,527	男性全体 1,703	男性 10代 155	男性 20代 265	男性 30代 303	男性 40代 378	男性 50代 263	男性 60代以上 339	女性全体 1,823	女性 10代 170	女性 20代 315	女性 30代 339	女性 40代 379	女性 50代 305	女性 60代以上 315
(1) 囲碁	5.6	10.5	7.5	4.3	5.2	9.7	18.9	15.9	1.1	1.2	—	1.0	1.3	2.1	1.0
(2) 将棋	13.0	23.6	37.9	21.1	19.2	26.2	22.6	20.8	3.1	6.2	3.3	4.2	4.2	1.7	0.3
(3) トランプ、オセロ、カルタ、花札など	35.8	34.0	65.6	47.9	42.5	36.0	13.5	14.5	37.6	68.6	46.4	52.6	33.8	21.7	15.7
(4) カラオケ	46.0	53.3	49.3	70.2	64.4	59.4	52.2	25.9	39.3	64.5	56.2	34.0	42.7	34.7	14.8
(5) テレビゲーム（家庭での）	23.1	26.4	70.7	47.6	31.9	22.1	6.0	5.6	20.1	45.9	32.0	33.6	14.1	5.2	1.3
(6) ゲームセンター、ゲームコーナー	13.9	16.7	55.1	38.7	21.8	6.2	2.8	—	11.2	28.8	27.8	11.5	5.8	1.6	0.3
(7) 麻雀	12.7	22.6	29.2	29.4	26.8	25.2	20.9	8.9	3.5	5.2	4.8	2.6	3.5	4.0	2.0
(8) ビリヤード	7.7	11.4	32.9	31.7	11.6	4.2	2.4	0.7	4.2	12.2	11.0	1.8	3.3	0.4	0.3
(9) パチンコ	27.8	40.9	27.7	60.1	50.8	48.1	34.0	20.4	15.5	10.9	30.1	15.1	19.6	12.1	2.1
(10) 宝くじ	34.2	39.6	12.8	41.4	45.7	50.0	42.9	30.8	29.3	5.0	36.2	33.3	39.2	32.3	16.1
(11) 中央競馬	8.4	12.4	10.0	11.8	12.2	19.4	15.4	4.0	4.7	1.2	9.3	4.4	6.4	4.3	0.6
(12) 地方競馬	2.7	4.2	2.8	3.9	6.6	4.4	5.8	1.5	1.2	0.6	3.3	1.6	0.9	0.3	0.3
(13) 競輪	1.2	2.4	—	0.9	2.6	5.0	3.4	0.6	0.1	—	0.6	—	—	—	—
(14) 競艇	1.3	2.3	0.8	0.8	1.3	4.6	3.1	1.6	0.4	0.6	0.3	0.3	1.1	0.3	—
(15) オートレース	0.8	1.4	3.2	1.5	1.4	2.0	1.1	—	0.3	—	0.4	—	1.1	—	—
(16) 外食（日常的なものを除く）	61.4	60.8	51.7	66.9	69.7	71.2	60.0	41.2	62.0	54.5	72.7	69.7	69.9	58.5	40.7
(17) バー、スナック、パブ、飲み屋	41.2	54.0	20.2	70.0	71.0	69.2	59.2	20.7	29.2	19.4	52.2	32.0	37.4	23.6	3.9
(18) クラブ、キャバレー	5.7	10.6	1.3	10.5	14.6	13.3	15.6	4.4	1.2	1.2	2.3	0.3	1.7	0.7	1.0
(19) ディスコ	4.1	4.3	10.5	13.6	3.5	1.4	1.5	0.4	3.9	7.1	13.5	2.1	1.8	0.7	—
(20) サウナ	10.1	15.2	8.7	21.3	19.3	18.4	14.5	6.9	5.3	6.6	8.3	3.2	5.7	6.2	2.7
観光・行楽部門 (1) 遊園地	37.8	35.1	38.1	53.1	58.1	34.6	13.0	16.9	40.3	68.6	61.4	66.7	27.8	12.3	17.5
観光・行楽部門 (9) 催し物、博覧会	32.5	29.4	18.3	29.9	33.5	31.4	33.5	25.0	35.4	21.9	35.6	38.0	41.8	36.1	31.1

マゲームの発売、という新しい芽もあり、娯楽の一分野として完全に定着した状況が読みとれる。

また、年間平均活動回数については、年毎に複雑な変化をしているが、これはヒットソフトの動向を反響したものだろう。昭和57年から1年おきにたどってみると、全体としての流れは著しい上昇、となっているのが面白い。

また、性・年代別余暇活動参加率の特徴を見ると、全体として0.4％増加し、23・1％となっているが、男性は0.7％減に対し、女性は2.4％増の20・1％と、「ゲームセンター・ゲームコーナー」の参加率同様、昨年は女性の参加率が著しく増加したのが特徴となっている。

年代別に見ても、10代から40代までが増加、40代でも14・1％と高い水準となっている。

ゲームコーナー、コンシューマ共、女性の進出が著しいことに加え、特に男性の場合、10代より20代で増加、アダルト化の傾向もみられる。

また、業務用、家庭用の関係についても、先に述べた通り、参加率が同じ様に昭和63年を底とした変化を示しており、共存関係が成立している、と見るのが妥当だろう。

「遊園地」参加率1.8％減も、なお高水準

「遊園地」の参加率は一昨年、はじめて40％台にのせた。昨年は1.8％減となったものの、ジャスト40・0％と、40％をかろうじてキープとなった。

性・年代別のデータでも、全体的に一昨年に比べ参加率を減少させてはいるのだが、手近なレジャーとして、水準の高い参加率を維持するだろう。

もっとも、各種テーマパークや新しいタイプの施設のオープンにより、旧態依然とした形の遊園地からは足が遠のくと予想される。

「カラオケ」参加率が2・4倍に激増　2人に1人、89種目中の4位に進出

ナイトビジネスからディビジネスへとマーケットを拡大した「カラオケ」。昨年はブームといって過言でない進出を果した。

一昨年まで5年間の「家庭での」という括弧がはずされたことにもよろうが、参加率は26・9％増の46・6％と激増した。（対前年比137％増）全89種目中でも、外食、ドライブ、国内観光旅行に次ぎ第4位に進出。

性・年代別参加率でも、全体的に参加率を大きく増加させているが、従来の40代・50代主導型から、10代・20代主導型へと逆転。これをどう定着させるかが今後の課題となろう。

表④　余暇関連サービス業の経営動向

（　）内はサンプル数　　（単位：％）
上段：平成２年実績　下段：３年見通し

	需要（利用客数） 増加	不変	減少	増減 増加－減少	売上げ 増加	不変	減少	増減 増加－減少	利益 増加	不変	減少	増減 増加－減少	事業所収支バランス 黒字	収支バランス	赤字	黒赤 黒字－赤字	D.I. 平均値
1．ゴルフ場（253）	55.3	23.7	20.2	35.1	80.6	11.5	7.1	73.5	59.3	20.9	19.0	40.3	73.1	24.5	1.6	71.5	55.1
	34.4	56.5	8.3	26.1	59.3	36.0	3.2	56.1	44.7	45.1	9.5	35.2	62.5	33.2	2.8	59.7	44.3
2．ゴルフ練習場（214）	60.7	23.8	12.1	48.6	64.5	20.6	11.7	52.8	55.1	25.7	15.4	39.7	58.4	31.8	7.6	50.9	48.0
	44.4	40.2	14.0	30.4	49.1	36.4	12.6	36.5	43.5	37.4	17.8	25.7	45.8	42.5	10.3	35.5	32.0
3．ボウリング場（223）	67.3	20.6	11.2	56.1	74.4	16.6	8.1	66.3	65.0	16.6	16.1	48.9	70.0	27.4	2.2	67.8	59.8
	22.9	36.8	40.4	-17.5	28.7	37.2	33.2	- 4.5	25.6	36.8	37.2	-11.6	49.3	43.9	6.3	43.0	2.4
4．テニスクラブ・スクール（232）	34.9	47.4	16.8	18.1	34.1	50.4	15.1	19.0	28.4	41.8	27.2	1.2	15.5	50.4	33.6	-18.1	5.1
	29.3	59.5	10.8	18.5	30.2	58.6	11.2	19.0	22.0	59.1	18.5	3.5	9.9	51.7	37.5	-27.6	3.4
5．アスレ・ヘルスクラブ（217）	53.5	23.0	8.3	45.2	59.4	17.1	7.8	51.6	43.3	19.8	18.9	24.4	26.7	36.4	30.0	- 3.3	29.5
	60.4	28.1	7.8	52.6	64.1	24.9	6.5	57.6	48.8	34.6	13.4	35.4	28.6	42.4	25.3	3.3	37.2
6．スキー場（226）	59.3	19.0	18.1	41.2	61.1	18.6	16.4	44.7	48.7	23.9	22.1	26.6	28.8	30.1	37.6	- 8.8	25.9
	68.1	19.9	9.3	58.8	72.1	15.0	11.1	61.0	59.3	20.8	14.6	44.7	29.6	42.0	23.9	5.7	42.6
7．カルチャーセンター（118）	51.7	34.7	13.6	38.1	56.8	33.9	9.3	47.5	44.1	33.1	21.2	22.9	24.6	42.4	33.1	- 8.5	25.0
	50.0	43.2	6.8	43.2	55.1	39.0	5.9	49.2	43.2	44.1	12.7	30.5	22.0	45.8	32.2	-10.2	28.2
8．映画館（202）	34.2	24.3	41.6	- 7.4	33.7	21.8	44.1	-10.4	27.7	19.3	52.0	-24.3	17.8	36.6	45.0	-27.2	-17.3
	23.3	35.1	41.6	-18.3	20.3	41.6	37.6	-17.3	18.3	36.6	44.6	-26.3	10.4	42.6	47.0	-36.6	-24.6
9．パチンコ店（104）	36.5	35.6	27.9	8.6	53.8	23.1	23.1	30.7	40.4	26.9	32.7	7.7	49.0	41.3	9.6	39.4	21.6
	20.2	45.2	34.6	-14.4	26.0	41.3	32.7	- 6.7	18.3	39.4	42.3	-24.0	32.7	53.8	13.5	19.2	- 6.5
10．娯楽機器オペレーター（101）	60.4	24.8	13.9	46.5	75.2	15.8	8.9	66.3	61.4	18.8	16.8	44.6	58.4	32.7	7.9	50.5	52.0
	52.5	38.6	7.9	44.6	63.4	29.7	6.9	56.5	50.5	37.6	10.9	39.6	53.5	41.6	4.0	49.5	47.6
11．旅行業（203）	73.4	15.8	10.3	63.1	77.8	14.8	6.9	70.9	55.2	25.1	19.2	36.0	51.2	36.0	12.3	38.9	52.2
	54.2	32.0	13.3	40.9	60.1	26.6	13.3	46.8	37.4	43.3	18.7	18.7	25.6	60.6	13.8	11.8	29.6
12．ホテル・旅館（271）	62.0	22.1	15.5	46.5	77.1	12.5	10.0	67.1	63.1	17.3	19.2	43.9	49.4	38.0	12.2	37.2	48.7
	47.2	39.1	13.3	33.9	60.5	30.3	8.5	52.0	43.5	42.1	14.0	29.5	41.0	48.3	10.0	31.0	36.6
13．ペンション（241）	50.6	36.1	12.4	38.2	52.7	36.1	10.8	41.9	47.3	38.2	12.9	34.4	32.4	54.4	13.3	19.1	33.4
	34.9	49.8	15.4	19.5	35.7	51.5	12.9	22.8	29.5	52.3	17.8	11.7	24.9	59.3	15.8	9.1	15.8
14．民宿（102）	48.0	39.2	12.7	35.3	52.0	36.3	11.8	40.2	44.1	31.4	23.5	20.6	34.3	53.9	10.8	23.5	29.9
	28.4	52.0	19.6	8.8	29.4	51.0	19.6	9.8	27.5	50.0	22.5	5.0	19.6	62.7	15.7	3.9	6.9
15．遊園地（184）	52.2	17.9	29.9	22.3	60.9	18.5	19.0	41.9	42.4	21.2	32.6	9.8	30.4	36.4	29.3	1.1	18.8
	48.4	39.1	10.9	37.5	53.3	33.7	10.3	43.0	38.6	40.2	16.8	21.8	23.9	43.5	28.3	- 4.4	24.5
全体（2,891）	54.1	26.4	17.4	36.7	61.6	22.6	13.7	47.9	48.9	25.1	22.8	26.1	41.8	37.5	19.2	22.6	33.3
	41.7	40.8	16.6	25.1	48.0	36.4	14.5	33.5	37.2	41.3	20.2	17.0	32.5	47.0	19.1	13.4	22.3

（注）D.I. とは（各項目の「増加」ないしは「黒字」事業所割合）－（「減少」ないしは「赤字」事業所割合）のことである。

「娯楽機器オペレーター」は見通しどうり、昨年実績は《快晴》

表④「余暇関連サービス業の経営動向」は、①～③と異なり、余暇関連産業の各事業所を対象に実施したアンケート調査を基にまとめたもの。（有効サンプル数の総合計は２８９１、その内、娯楽機器オペレーターは１０１）

まず、上段の昨年度実績は――

◎需要（利用客数）単位％

①増加　②不変　③減少　（①―③）
60・4　24・8　13・9　46・5

◎売上げ

①増加　②不変　③減少　（①―③）
75・2　15・8　8・9　66・3

◎利益

①増加　②不変　③減少　（①―③）
61・4　18・8　16・8　44・6

◎事業所収支バランス

①黒字　②パー　③赤字　（①―③）
58・4　32・7　7・9　50・4

いずれも、増加あるいは黒字が大きく上まわり、右の下段（減少や赤字との差）の平均値は52・0％――これは◎ボウリング場、◎ゴルフ場、◎旅行業に次ぎ15業種中の第4位に当る。

図①の下《注1》にある通り、平均地が30％～100％は、業績ランクで最上位の《快晴》に相当する。

平成元年末のアンケートによる《平成2年の見通し》では平均値41・4％であったから、見通しを上回る良績だ。

「遊園地」は2年続きの《晴》に留る

一方、「遊園地」については、平成2年に対する見通しは、DI平均値で17・8％だったが、実績はほぼぴったりの18・8％《晴》となった。

平成3年は3年連続の《快晴》を見通す

では、すでに半年近くを終えたが、今年の見通しはどうだろうか？　昨年末のアンケートでは次の通り。

◎需要（利用客数）単位％

①増加　②不変　③減少　（①―②）
52・5　38・6　7・9　46・6

◎売上げ

①増加　②不変　③減少　（①―②）
63・4　29・7　6・9　56・5

◎利益

①増加　②不変　③減少　（①―②）
50・5　37・6　10・9　39・6

図① 余暇関連サービス業の項目別天気図

〔平成元年実績→平成2年実績→平成3年見通し〕

	需要(利用客数)	売上げ	利益	事業所収支状況
1．ゴルフ場	◎→◎→○	◎→◎→◎	◎→◎→◎	◎→◎→◎
2．ゴルフ練習場	◎→◎→◎	◎→◎→◎	◎→◎→○	◎→◎→◎
3．ボウリング場	◎→◎→◑	◎→◎→⦶	◎→◎→◑	◎→◎→◎
4．テニスクラブ・スクール	◑→○→○	⦶→○→○	◑→⦶→⦶	◑→◑→◑
5．アスレ・ヘルスクラブ	◎→◎→◎	◎→◎→◎	◎→○→◎	⦶→⦶→⦶
6．スキー場	◎→◎→◎	◎→◎→◎	◎→○→◎	⦶→◑→⦶
7．カルチャーセンター	○→◎→◎	◎→◎→◎	○→○→◎	⦶→◑→◑
8．映画館	◑→◑→◑	◑→◑→◑	●→◑→◑	●→◑→●
9．パチンコ店	○→⦶→◑	◎→◎→◑	⦶→⦶→◑	◎→◎→○
10．娯楽機器オペレーター	◎→◎→◎	◎→◎→◎	◎→◎→◎	◎→◎→◎
11．旅行業	◎→◎→◎	◎→◎→◎	○→◎→○	○→◎→○
12．ホテル・旅館	◎→◎→◎	◎→◎→◎	◎→◎→◎	◎→◎→◎
13．ペンション	○→◎→○	◎→◎→○	○→◎→○	⦶→○→○
14．民宿	◎→⦶	◎→○	○→⦶	○→⦶
15．遊園地	○→○→◎	○→◎→◎	○→○→○	⦶→⦶→⦶
全体	◎→◎→○	◎→◎→◎	◎→○→○	○→○→○

注 1. 各項目のD.I.値（「増加」事業所割合－「減少」事業所割合）
次の記号を採用する。なおこれらの記号は実際の天気図で用いるものとは若干異なることに留意されたい。
30～ 100%……………◎　－ 29～－ 6%……………◑
10～ 29%……………○　－100～－30%……………●
－ 5～ 9%……………⦶

注 2. 事業所収支状況のD.I.は「黒字」事業所割合－「赤字」事業所割合。

◎事業所収支バランス

①黒字　②パー　③赤字　（①－②）
53・5　41・6　4・0　49・5

昨年度に対するＤＩ平均値41・4％を上回る49・5％。これは《快晴》も《快晴》、今年に対する見通しとしては、15業種中第1位の数字だ。

もはや、「追い風を受けて」、「順風を受けて」、あるいは「上昇気流に乗って」という表現で飾るよりも、自らの力で進む推進力、体力をそなえてきた、と見るのは早計だろうか。

一方、「遊園地」の今年度見通しＤＩ平均値は24・5％と増加。実績的には《快晴》ラインの30％をクリアする可能性もある。

もっとも、事業所収支バランスでは、「黒字－赤字」が一昨年実績で0・0％、昨年実績で1・7％、今年見通しで(−)4・4％となっている。

これは参加率が高水準である一方で、過当競争が懸念される所以であろうか。

図② 余暇関連サービス業の業界天気図（D.I.の平均値）

	1. ゴルフ場	2. ゴルフ練習場	3. ボウリング場	4. テニスクラブ・スクール	5. アスレ・ヘルスクラブ	6. スキー場	7. カルチャーセンター	8. 映画館	9. パチンコ店	10. 娯楽機器オペレーター	11. 旅行業	12. ホテル・旅館	13. ペンション	14. 民宿	15. 遊園地	全体
61年実績	◎	○	○	◑	○	○	⦶	●	◑	◑	○	○	◑		○	⦶
62年実績	◎	◎	◎	◑	◎	⦶	○	●	◑	◑	◎	○	○		○	○
63年実績	◎	◎	◑	◑	◎	○	○	●	⦶	○	◎	○	⦶		⦶	○
元年実績	◎	◎	◎	◑	◎	○	○	◑	○	◎	◎	◎	○		○	◎
2年実績	◎	◎	◎	⦶	◎	○	○	◑	○	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎
3年予測	◎	◎	⦶	⦶	◎	◎	○	◑	◑	◎	◎	◎	○	⦶	○	○

(注) 需要・売上げ・事業所収支状況・業界一般業況判断のD.I.平均値
30～ 100%……………◎　－ 29～－ 6%……………◑
10～ 29%……………○　－100～－30%……………●
－ 5～ 9%……………⦶

昨年の市場規模は3490億円(18%増) '97年には1兆円市場に!?

最後に、オペレーション業界の市場規模について見てみよう。

昨年6月号の当白書分析では、『今年も《快晴》が予測されているが、昨年同様の15・2%の伸びがあれば、今年の市場規模は3410億円となり、ほぼ（風営施行前と）同規模にまで回復するのだが…』としめくくった。

では、昨年はどう展開したか？ 表⑥にある通り、伸び率は前年に比べて2.7%増の17・9%。3490億円の市場となった。

これは、ほぼ昭和59年の3520億円に並ぶ数字であり、昭和61年以来4年間、上を行っていた「テレビゲーム・ゲームソフト」との市場規模を逆転させる数字。ようやく兄貴分としての面目をほどこすことができた、というところであろうか。

この伸び率を持続すれば、'97年には1兆円市場を軽く突破。西暦2000年には、1兆8000億円市場となるのだが……。

「テレビゲーム・ゲームソフト」は今年、ピーク時(昭61)迄に回復!?

さて、その一方の「テレビゲーム・ゲームソフト」の市場規模だが、昨年は対前年比で1.5%増の3440億円にとどまった。

従って、ブームのピークとなった昭和61年の3750億円には及ばないが、今年に9%の伸びがあれば、そのピーク時に並ぶことになる。

本格的な第2世代に突入した今年のこと、おそらく可能ではなかろうか。

いずれにせよ、昭和61年のピークを過ぎ、どの程度の市場規模で推移するのか注目されたコンシューマ市場だが、娯楽の一分野としての定着は、安定的な市場規模の形成にもうかがえる。

「遊園地等」は4020億円市場に

「遊園地・レジャーランド」については、10・4%増の4020億円。1昨年の15・9%には及ばないが、2桁の伸び率をキープした。

ここ10年、参加率がほぼ35%～40%にある一方で、市場規模を順調に拡大。特に近年はテーマパーク等、新規施設のオープンが多い。やがての競合・競争への対応が個々の課題となろう。

子供たちの未来はあなたの手に

地域社会とのコミュニケーションは、業界発展の必須条件

地域社会との対話を大切にしましょう。

■青少年の健全育成は、家庭、学校、地域社会の三者が協力し、互いに連繫を保ちつつ進めていくことが大切です。
■店内の青少年には、特に問題がありそうな時だけでなく、日頃から気軽に声を掛ける習慣を身につけましょう。
■地域社会の会合（町内会,商業組合等）には積極的に参加すると共に、青少年育成関係者の巡回補導に際しては、良好な協力関係を保つよう心掛けましょう。

（月刊コインジャーナル）

表⑤　余暇市場の推移と現状（中分類）

（単位：億円、％）

	昭和63年	シェア	平成元年	シェア	平成2年	シェア	伸び率 元/63	伸び率 2/元
合　　計	585,020	100.0	631,400	100.0	681,240	100.0	7.9	7.9
Ⅰ スポーツ	36,730	6.3	41,260	6.5	44,980	6.6	12.3	9.0
1. 球技スポーツ用品	3,160	0.5	3,690	0.6	4,020	0.6	16.8	8.9
2. 山岳・海洋性スポーツ用品	3,930	0.7	4,270	0.7	4,680	0.7	8.7	9.6
3. その他スポーツ用品	2,170	0.4	2,380	0.4	2,620	0.4	9.7	10.1
4. スポーツ服等	4,220	0.7	4,380	0.7	4,490	0.7	3.8	2.5
5. スポーツ施設・スクール	22,230	3.8	25,520	4.0	28,120	4.1	14.8	10.2
6. スポーツ観戦料	1,020	0.2	1,020	0.2	1,050	0.2	0.0	2.9
Ⅱ 趣味・創作	104,710	17.9	106,120	16.8	106,130	15.6	1.3	0.0
1 趣味・創作用品	11,000	1.9	11,100	1.8	11,600	1.7	0.9	4.5
2. 鑑賞レジャー用品	44,760	7.7	42,920	6.8	41,010	6.0	▲4.1	▲4.5
3. 新聞・書籍	35,370	6.0	38,060	6.0	39,180	5.8	7.6	2.9
4. 学習レジャーサービス	8,580	1.5	8,860	1.4	9,030	1.3	3.3	1.9
5. 鑑賞レジャー	5,000	0.9	5,180	0.8	5,310	0.8	3.6	2.5
Ⅲ 娯　楽	346,690	59.3	377,950	59.9	409,570	60.1	9.0	8.4
1. ゲーム	124,080	21.2	140,630	22.3	152,380	22.4	13.3	8.4
2. ギャンブル	67,720	11.6	77,260	12.2	89,780	13.2	14.1	16.2
3. 飲食	154,890	26.5	160,060	25.4	167,410	24.6	3.3	4.6
Ⅳ 観光・行楽	96,890	16.6	106,070	16.8	120,560	17.7	9.5	13.7
1. 自動車関連	26,510	4.5	29,830	4.7	35,400	5.2	12.5	18.7
2. 国内観光・行楽	64,990	11.1	70,100	11.1	78,220	11.5	7.9	11.6
3. 海外旅行（国際線収入）	5,390	0.9	6,140	1.0	6,940	1.0	13.9	13.0

「回復」ではなく「新市場の創造」へ

「レジャー白書」では、「ゲームセンター・ゲームコーナー」という種目名称でくくられているものの、近年の当業界、そして同施設のあり様は、大きく変貌をとげつつある。

「アミューズメントスペース」、あるいは「プレイランド」といった呼称が意識的に使用されるのは、従来のイメージを一新したい、という意味もあろうが、むしろ、従来の呼称では今日の施設を適確に表現し得ないから、と考えるべきだろう。

そして、今日の参加率向上、市場規模の拡大は、失ったものの「回復」ではなく、「新しいマーケットの創造」によるもの、と考えるべきであり、業界には「新マーケットを創造」するにふさわしい意識変革が求められていることを、肝に命じるべきだろう。

表⑥　余暇市場の推移　―娯楽部門―

（単位：億円）

		57	58	59	60	61	62	63	元	2	2/元
Ⅲ 娯楽											
1. ゲーム		55,700	85,660	97,510	107,250	111,040	114,510	124,080	140,630	152,380	8.4
(1) パチンコ（貸玉料）		47,730	76,870	88,700	97,990	101,400	106,000	115,280	131,190	142,600	8.7
(2) 麻雀ゲーム料		2,850	2,920	3,180	3,590	3,390	3,270	3,140	2,940	2,850	▲ 3.1
(3) ゲームセンター・ゲームコーナー		3,310	3,360	3,520	3,000	2,500	2,400	2,570	2,960	3,490	17.9
(4) テレビゲーム・ゲームソフト		1,810	2,510	2,110	2,670	3,750	2,840	3,090	3,390	3,440	1.5
2. ギャンブル		53,350	52,660	50,970	52,840	57,180	61,570	67,720	77,260	89,780	16.2
(1) 中央競馬		14,180	14,400	15,090	16,460	18,010	19,730	22,070	25,550	30,980	21.3
(2) 地方競馬		7,390	6,860	6,020	5,760	6,060	6,520	7,110	8,230	9,350	13.6
(3) 競輪		12,030	11,610	10,950	11,130	12,180	12,990	14,390	16,060	18,410	14.6
(4) 競艇		15,230	15,000	13,920	14,160	14,830	15,570	16,680	18,700	21,500	15.0
(5) オートレース		2,060	2,030	2,010	1,980	2,190	2,360	2,580	2,970	3,290	10.8
(6) 宝くじ		2,460	2,760	2,980	3,350	3,910	4,400	4,890	5,750	6,250	8.7
3. 飲食		119,340	124,310	130,140	136,120	144,820	146,690	154,890	160,060	167,410	4.6
(1) 外食		94,640	99,000	102,950	108,140	115,030	117,560	122,160	126,550	134,900	6.6
(2) バー・キャバレー・クラブ等		24,700	25,310	27,190	27,980	29,790	29,130	32,730	33,510	32,510	▲ 3.0
小計		228,390	262,630	278,620	296,210	313,040	322,770	346,690	377,950	409,570	8.4
観光・行楽部門	2. 国内観光・行楽	45,710	46,960	50,890	53,760	56,330	59,560	64,990	70,100	78,220	11.6
	(4) 遊園地・レジャーランド	2,050	2,450	2,580	2,630	2,750	2,870	3,140	3,640	4,020	10.4

カラオケビジネスの業界専門誌》

「MONTHLY（マンスリー）」（仮題）創刊

【アミューズメントとカラオケビジネスの業界専門誌】

『AMUSEMENT（アミューズメント） WORLD（ワールド） MONTHLY（マンスリー）』（仮題）創刊のお知らせ

弊誌「月刊コインジャーナル」は、先月号をもって、創刊15周年を迎えることができました。これも偏に皆様のご愛顧、ご愛読の賜と、厚く御礼申し上げます。

振り返れば、その前半期は当アミューズメント産業界の、真に興隆期でありました。その後、当業界・業態が娯楽産業として、更に国民娯楽の一分野としての地位を確立する辛苦の数年を経ましたが、今日では、ハイテクエンターティメントビジネスとして、将来を嘱望されるまでに成長・発展を遂げつつあります。

一方、弊誌創刊と期を同じくして世に登場した「カラオケ」は、当初、弊誌内の一分野を構成していましたが、6年後には分離し、姉妹誌「月刊カラオケfan（ファン）」を創刊。9年後の今日では、ナイトレジャーからデイレジャーへと拡大をとげ、老若男女を問わない国民の娯楽に成長致しました。

しかも今日では、日本から送り出される各種のアミューズメント機種が、そしてカラオケ機器が、新しい娯楽として世界各国に於いて親しまれ、楽しまれる時代となりました。

弊社では、こうした状況に鑑み、これらハイテクエンターティメント産業界のワールドワイドな展開を、側面的に支援し、世界に向けて情報発信する業界専門誌の必要を痛感。かねてよりその準備に着手しておりました所、このほど、日本を発信基地とした、アミューズメントビジネスとカラオケビジネスを総合した英字業界専門誌「AMUSEMENT（アミューズメント） WORLD（ワールド） MONTHLY（マンスリー）」（仮題）を創刊するはこびとなりました。

微力ながらも今後共、より一層の努力を重ね、業界の成長・発展、そして世界への躍進に寄与すべく努めて参る所存であります。

皆様の倍旧のご支援、ご鞭撻をお願い申し上げます。

株式会社コインジャーナル

創刊趣旨

国際市場に躍進する日本のアミューズメント産業界、並びにカラオケ等音響機器産業界の、日本を発進基地としたワールドワイドな専門情報誌として、海外のオペレーター、ディストリビュータ、メーカーを読者対象とした編集により、国内及び海外に於ける同産業界の成長・発展に寄与する。

誌名／「AMUSEMENT（アミューズメント） WORLD（ワールド） MONTHLY（マンスリー）」（仮題）
サイズ／A4規格サイズ
紙質／モノクロ記事＝上質紙
カラー広告
グラビア ＝アート紙
頁数／約68頁（創刊当初）
発行日／毎月20日発送（海外＝航空便）
創刊号／8月20日発行（9月号）
定価／1部8百円（年間購読料9千6百円）
郵送料／国内＝無料、海外＝航空便・年間第1地帯6千円、第2地帯7千8百円、第3地帯9千6百円。

英字情報誌《アミューズメントと

アミューズメント　　　　ワールド
「AMUSEMENT WORLD

編集方針

■アミューズメント部門

①、海外販売用新製品情報の迅速且つ的確な提供により、各社の販売活動を側面的にバックアップする。

②、ストリート、ショッピングセンター、遊園地、テーマパーク等、日本に於ける先進的なロケーション、アミューズメント施設の現況を紹介し、世界各国に於けるアミューズメントロケーション運営の活性化に資する。

③、国内ロケーションに於ける各種アミューズメントマシンのインカム状況、並びに人気マシンについての情報を提供し、世界各国に於ける開発活動、販売活動、ロケーション運営等に資する。

④、国内業界動向、主要各社の多面的な企業活動の紹介、人物紹介等により、国内関係各社と海外業界関係読者とのコミュニケーションを図る。

⑤、世界各国の業界動向、新製品、主要トレードショーのリポート等、ワールドワイドな業界情報誌としての充実を図る。

■カラオケ・音響部門

①、カラオケで歌う楽しさ、魅力、効用等を実例の紹介を通して伝え、娯楽の一分野としてのカラオケの普及を促進する。

②、ビジネスとしてのカラオケの実際を、国内外の事例を通して紹介し、カラオケビジネスに対する関心を喚起すると共に、マーケットの育成を図る。

③、カラオケ機器の扱い、メンテナンス等につき必要な指導を行い、ディストリビューター、オペレータ事業の円滑化に資する。

④、新製品情報を迅速且つ的確に提供し、国内関連各社の事業活動を側面的にバックアップする。

⑤、主要各社を中心とした業界動向、企業活動、主要人物等の紹介により、国内関係各社と海外業界関係読者とのコミュニケーションを図る。

編集内容

1、JAPAN NOW

日本の文化、主要な出来事（政治、経済、社会の動向）の紹介。
（日本の歴史・文化、及び今日の状況への理解を促進する。）

2、アミューズメント部門関連

①、新製品情報
（海外販売新製品、国内新製品動向）
②、各種国内ロケーションの紹介。
③、国内ロケーションの動向。（含・インカムランキング、人気機種紹介）
④、国内外の主要トレードショーのリポート。
⑤、国内外の業界動向。主要各社の事業動向、主要業界人の紹介。
⑥、タイムリーなテーマ設定による特集。
⑦、その他（業務用に隣接したコンシューマ商品、業界の動向等）

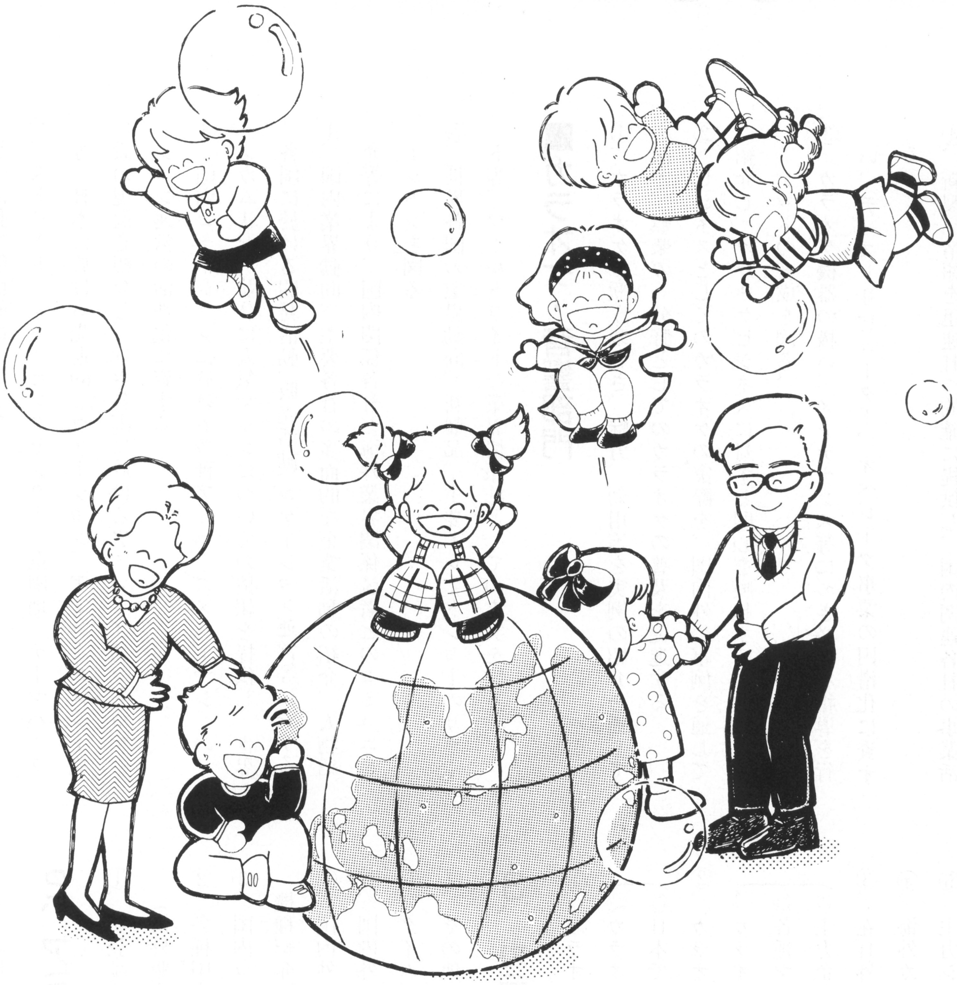
3、カラオケ・音響機器部門関連

①、カラオケとは
（◎カラオケのシステム、魅力、効用、楽しみ方。
◎日本での市場形成過程――等。
②、カラオケビジネスとは?
（◎カラオケビジネスの条件（オペレーションノウハウ）
◎各種マーケットの紹介（ホーム、ナイト、デイ等）
◎主力企業の現状
③、在日外国人のカラオケ体験記
④、海外カラオケルポ
⑤、主力システムの製品分析
⑥、新製品紹介
⑦、業界動向、主力各社紹介、人物紹介――等。

子供たちの未来はあなたの手に

――地域社会との対話を大切にしましょう――

地域社会とのコミュニケーションは、業界発展の必須条件

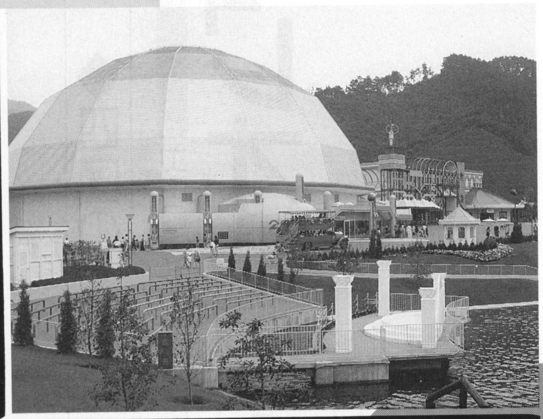


■青少年の健全育成は、家庭、学校、地域社会の三者が協力し、互いに連繋を保ちつつ進めていくことが大切です■店内の青少年には、特に問題がありそうな時だけでなく、日頃から気軽に声を掛ける習慣を身につけましょう■地域社会の会合（町内会、商業組合等）には積極的に参加すると共に、青少年育成関係者の巡回補導に際しては、良好な協力関係を保つよう心掛けましょう。　（月刊コインジャーナル）

集中取材

各地OPEN NEWS…

「レオマワールド」P.88
株式会社 レオマ



「メインストリート梅田」P.120
株式会社 朝日商会

「スターベース河辺」P.94
株式会社 西 友

「アミューズメントホール・アルファ」P.124
株式会社 スクラッチ

AM業界は一昨年以来、全体としては好業況の中にあり、今年も新規、リニューアルオープンが相次いでいる。
しかし、仔細に見れば、クローズする店も多く、全体としては減少化傾向にある、というのが実情。
では、'91年という今この時、オープンするのはどういう施設なのか。今月はタイプの異なる6つの施設を特集した。

「ファンタジーワールド」P.98
イズミヤ株式会社

「ゲームシティ ジュピター」P.128
株式会社 ユニバース

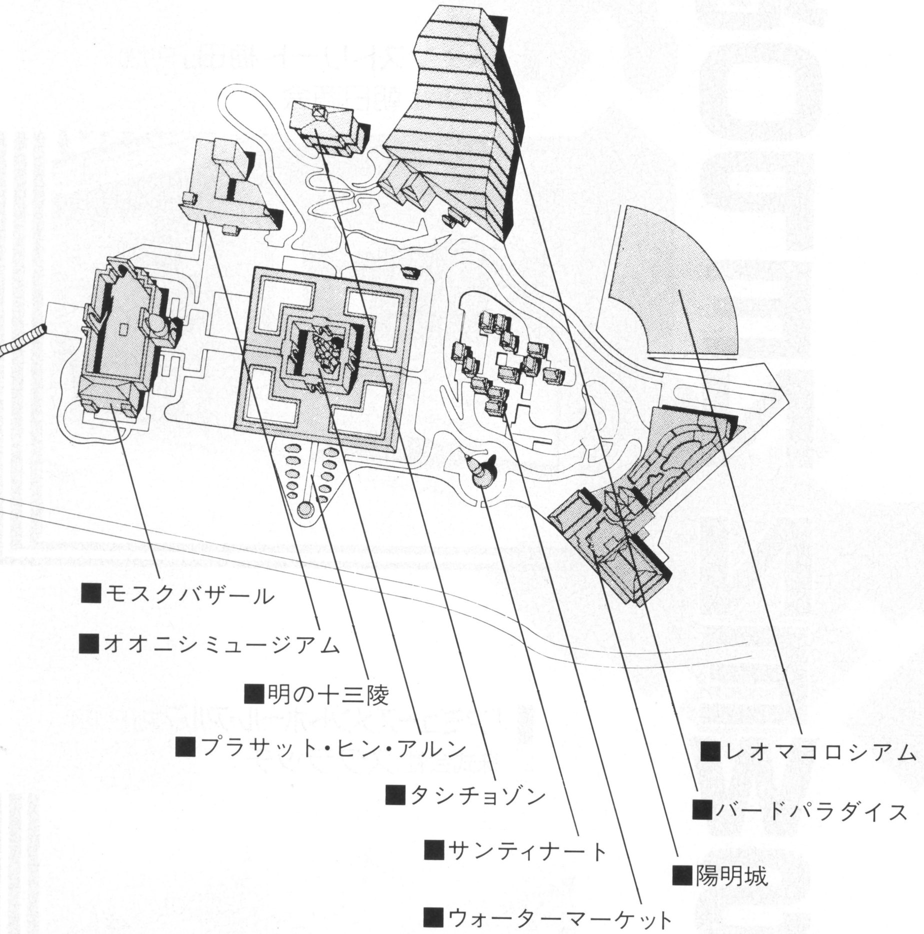
O・P・E・N NEWS

◆四国の玄関口、香川に未来型ニューテーマパーク

「レオマワールド」誕生!!

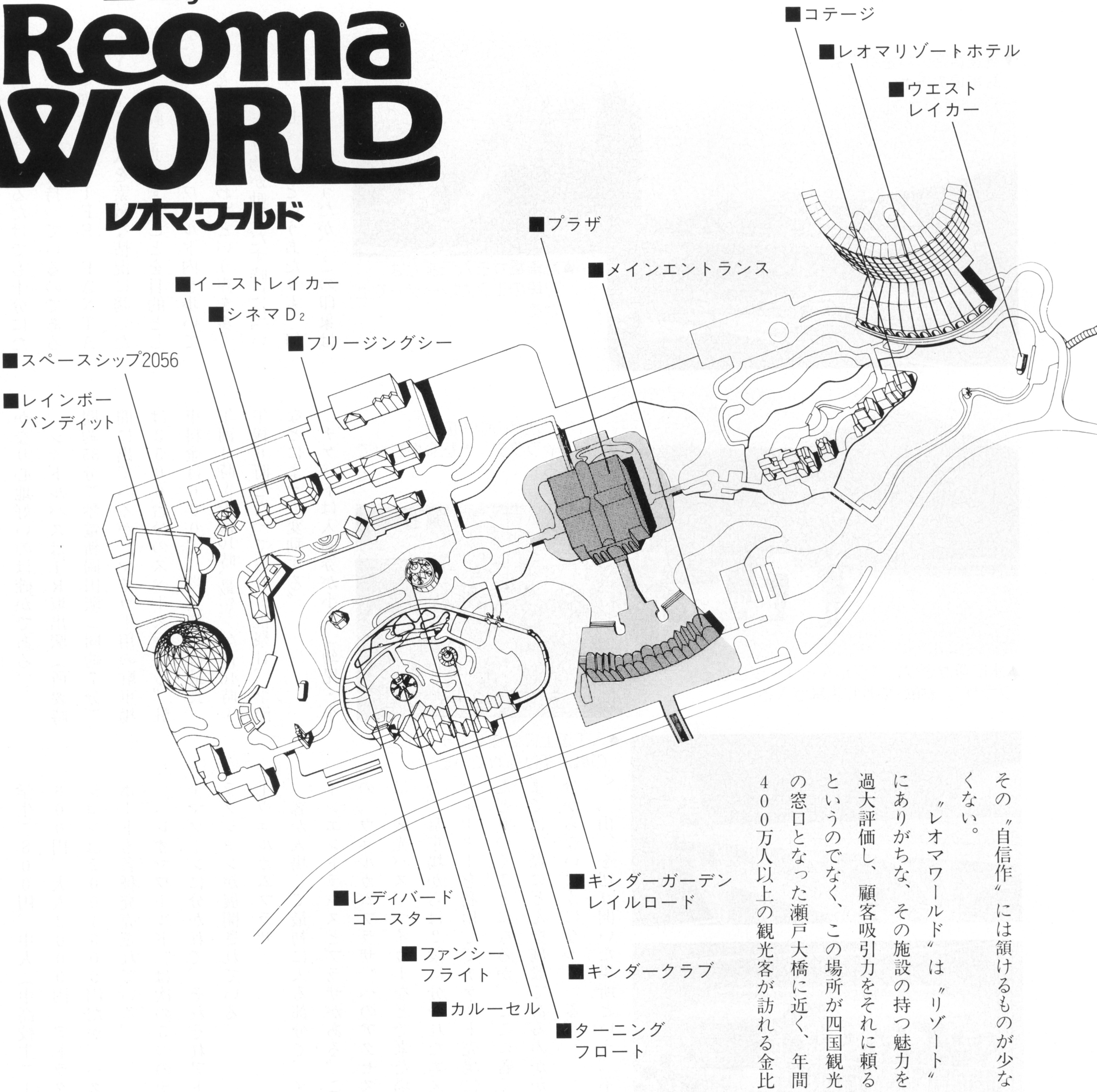
REOMA WORLD

〝こんな所〟ではなく、〝ここだから〟できた――
4月20日に登場した「レオマワールド」は、森と湖に囲まれた新しいレジャーコンセプトの本格的アミューズメント&リゾートだ。テーマは「水」を中心とした「旅」と「祭」。



本誌先月号で速報した総面積69万m²、約21万坪の〝レオマワールド〟はテーマパークというよりも、これを運営する㈱レオマが説明する通り「アミューズメント施設とリゾート施設を森と湖の中に点在させ、融合した大型のリゾート」というべきであろう。ちなみに〝レオマ〟とは、〝レジャーは大西（社長）にまかせろ〟の頭の文字を連ねたという説もあるそうだが、

Kagawa Reoma WORLD レオマワールド



その〝自信作〟には頷けるものが少なくない。

〝レオマワールド〟は〝リゾート〟にありがちな、その施設の持つ魅力を過大評価し、顧客吸引力をそれに頼るというのでなく、この場所が四国観光の窓口となった瀬戸大橋に近く、年間400万人以上の観光客が訪れる金比羅宮へわずか10分という好立地条件にあること、さらに2ルートの四国架橋（尾道・今治ルート、明石海峡ルート）が完成すれば3ルートの四国架橋の中心になることまで読み込んで、この地を選択したのである。

金比羅宮という観光の老舗、四国大橋という新参の観光の目玉のラインに近いということは、そうした既存の観光ルートに組み込み易いことであり〝レオマワールド〟を実体験してもらうのに最適なのである。

〝レオマワールド〟の開発コンセプトは、娯楽性の高いアミューズメントと快適性を追及したリゾートを高次元で一体化させた、森と湖のある「アミューズメント&リゾート」であるとされている。

最新ハイテク機能を駆使したアミューズメントゾーンからアジアの文化遺跡を忠実に再現したカルチャーゾーン、地上11階238室のレオマリゾートホテルは日航開発㈱と技術援助契約を結んでおり、ニッコーホテルズ・インターナショナル初の四国進出という本格的なリゾートホテルも7月20日にはオープンする。

アミューズメント一本槍でなく、鑑賞に対応するカルチャーゾーンを設けたというのも〝レオマワールド〟を特

微づけている。見るだけでも十分にたえるだけの施設を持っているのである。

基本理念は、〝ＬＩＦＥ　ＦＡＮＴＡＳＹ〟。全ての人を素敵な情況に誘いたい――感動を共有することを目的としたものだという。ワールド内を歩いていると「こんにちわ」という声を多く耳にする。乗り物が動きだす時には「いってらっしゃい」というあたりも、何でもないことのようだが、この印象はかなり心地好いのは確かである。

▼高速道路の料金所のような駐車場のチェックポイント

▲駐車場から入口までは2段のエスカレーターで上がる

シャトルバスはＪＲ坂出駅（所要時間約35分）琴電新岡田駅（同約7分）間に出ているが、マイカー用の駐車場は３５００台分のスペースがある。駐車料金は６００円。営業時間は最長／午前9時～午後10時、最短／午前10時～午後6時となっており、祝祭日、季節などによって変動する。

チケットは入園券が小人（幼児・小学生）８００円、中人（中高校生）１６００円、大人２０００円。アトラクションは２００～５００円だが、パスポートも各種発売されている。

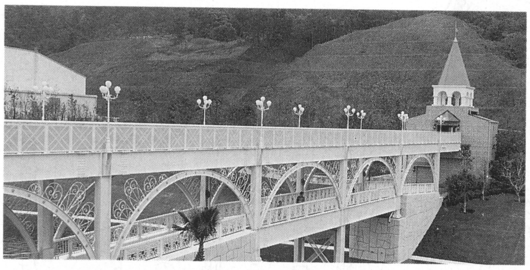
▲水に浮かぶクリスタルをイメージさせる〝プラザ〟。料飲・物販17店舗が入る

〝プラザ〟の中央広場。キャラクターと記念撮影ができる▼

〝レオマワールド〟は次の５つのテーマゾーンに分かれて、それぞれアトラクションが展開されている。

①ウェルカムプラザ

客が入場して最初に入る部分で、メインエントランスとプラザがある。この〝ウェルカムプラザ〟へのアクセスは、観光バス、マイカーなどで来た場合、駐車場からは2段に分かれたエスカレーターを利用してチケット売場にたどりつくことになるが、ここに着くまでは実際にどんな施設であるのかが分からないようになっている。



◀人工湖上には様々なデザインの橋が架けられている

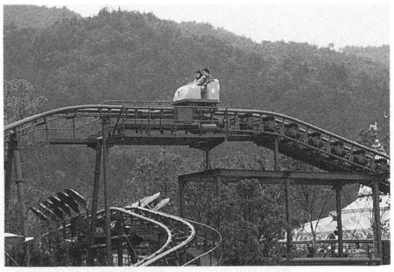
◀〝プラザ〟と〝スペースシップ2056〟を結ぶ「イーストレイカー」（遊覧船）

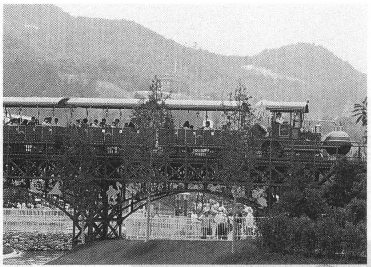
〝山〟を切り開いた場所という〝不便さ〟を逆手に取って、エスカレーターを上がるといきなり目の前に〝レオマワールド〟という世界が広がるという状況は〝演出〟されたものであろうが、見事である。これは後述のゾーン、〝オリエンタルトリップ〟に至る過程でも味わうが、実に感動的であり、まさにこの〝レオマワールド〟の基本理念とされる〝感動の共有〟はこのエントランスにたどる過程で味わせられ、納得させられてしまうのである。

また、このエントランスの内外にも救護室やベビーセンター、ベビーカー・車椅子のレンタルやコインロッカーのレンタル・コーナーなどのサービス施設が8施設ある。この車椅子のレンタルだけでなく、身障者への配慮があちこちにみられるのもこの〝ワールド〟の〝暖かい心〟を感じさせている。エントランスの近くには身障者用の特別駐車場が設けられており、ガイドブックには障害の程度別アトラクションの利用説明も掲載されている。

ウェルカムプラザにはさしずめ水に浮かぶクリスタルといったイメージの料飲店7店舗、物販店10店舗が入った〝プラザ〟がある。また後述の〝マジカルストリート〟及び〝オリエンタルトリップ〟へそれぞれ水辺を見物しながら行く船（レイカー）も出ている。

てんとう虫をデザインした2人乗りの「レディバードコースター」▶





◀「キンダーガーデンレイルロード」(左)と乗降場(2F・下)▼

うさぎが上下しながら回転する「ファンシーフライト」▶

◀「キンダークラブ」のファサード(左)と屋内のカーニバルゲーム(下)

②キンダーガーデン

その名の通り、こどもの夢がふくらむおとぎの国。華やかな90人乗りの回転木馬「カルーセル」、中央におもちゃの国の兵隊が配置され、カラフルなパラソルに乗って水面を回る「ターニングフロート」、うさぎの乗り物が回転しながら上下する「ファンシーフライト」、キンダーガーデンの回りを汽車に乗って回る「キンダーガーデンレイルロード」、てんとう虫型をしたジェットコースター「レディバードコースター」といったライド・アトラクションが設置されている。

また、料飲店2店舗、物販店2店舗の入った建物にはカーニバルゲームを集めたゲーム空間「キンダークラブ」もある。

③マジカルストリート

銀色のドームを持つ「スペースシップ2056」は〝山の中に銀色の光るモノ〟として遠方からこの〝ワールド〟を察知させるように意図されたものか、この〝ワールド〟に降り立ったUFOのようである。

この「スペースシップ2056」は暗闇の中をローラーコースターが疾走するスリルライドで、ストーリーは宇宙空間に浮かぶフロンティアスペースステーションをFBSシャトルに乗って訪問し、スペースシップ2056に乗って地球にもどるという宇宙旅行。

基本プランは㈱インタープランが作成、電通プロックスがシナリオ製作。ビジュアルデザインは映画「ブレードランナー」「2010年」等で知られるシド・ミード。ドームの直径53メートル高さ28メートル。シャトル定員24名。最高時速40km/h。周遊距離680メートル。トリップタイム2分。

「スペースシップ2056」と並んで、この〝マジカルストリート〟では異色の外観を見せているのが「レインボーバンディット」。

虹色のバルーン型の乗り物に乗って、オリジナル童話の世界をめぐるアトラクションで、特に〝ハイテク〟というものでもないが、以上の2アトラクションは〝ストリート〟でも異質な扱いがされている。

「レインボー」のビジュアルデザインは「ちびまる子ちゃん」「ドラえもん」などの動画作品を手がけるアニメーター芝山努氏。間口×奥行き×高さは40×50×13・3（メートル）。ライド定員4名。周遊距離240メートル。トリップタイム6分。

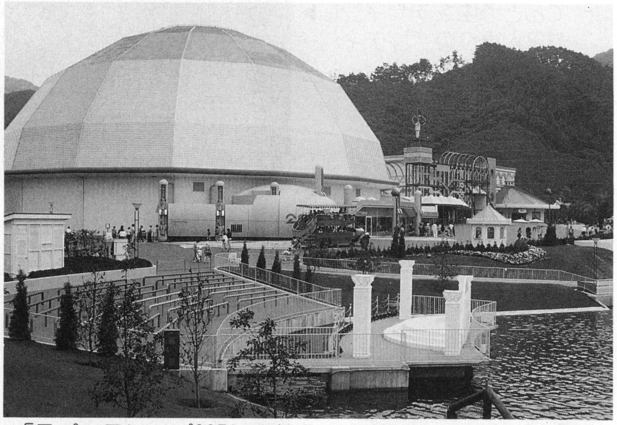
逆に映像の動きに合わせて客席をコンピュータ制御により動かすハイテク・シミュレーションシアター「シネマD2」及びCGを応用した「フリージングシー」の外観はアーリー・アメリカンスタイルの建物の中に納められている。

「シネマD_2」の「D_2」はダイナミック、ドラマチックの意味。映像はショースキャン社（米）製、客席装置はインタミン社（スイス）製。間口×奥行き×高さは51×30×7・9（メートル）客席数は90席。トリップタイム約3分。

「フリージングシー」はライドに乗って極地探検を体験するアトラクション。空間は大きく3つのゾーンと19のシーンで構成され、壁面には本物の氷が使用されている。クライマックスはコンピュータグラフィックスによるオーロラの展開シーン。

企画から設計施工まで三井造船が担当。間口×奥行き×高さは93×47×20

▲シミュレーション映画「シネマD₂」の外観はアーリーアメリカン調



▲「スペースシップ2056」の銀色に輝くドームは遙か遠方からも一際目立つ

・５（㍍）。ライド定員は12名。周遊距離は２４０㍍。トリップタイム７・５分。この〝ストリート〟内には２階建てのクラシックバスも走っている。

④オリエンタルトリップ

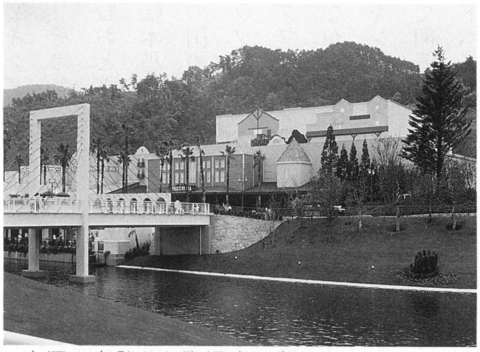
エントランスの左手には〝キンダーガーデン〟と〝マジカルストリート〟の２つのゾーンが展開しているが、右手は〝ホテル＆コテージ〟という宿泊・宴会施設のゾーンが広がる。ホテルは２３８室、水辺のコテージは30室。ホテルは結婚式場、室内プールなどの施設もある本格的なもの。

⑤オリエンタルトリップ

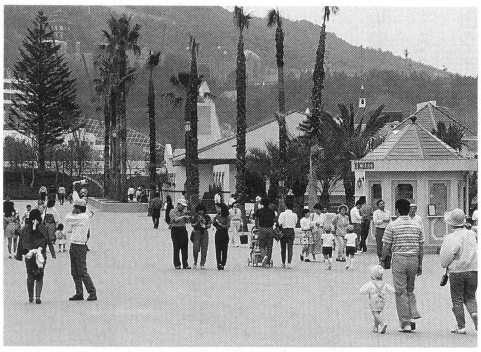
前述の４つのゾーンからは「なんとなく建物のようなものが見える程度」で、再び長さ92・５㍍の展望エスカレーター「マジックストロー」を上がってさらに一段高いところにこの〝オリエンタルトリップ〟ゾーンが出現する。

この長いエスカレーターは危険のないように各所に監視カメラが設けられている。取材時にも乗り場付近で２人の子供がふざけていたら「危険です」とスピーカーから注意を促すアナウンスがあり、その子供たちは驚いていた。エスカレーターを降りると「モスクバザール」、イスラム教寺院モスクの中庭に出る。

さらに真っ直ぐに進むと「プラサット・ヒン・アルン」。タイ・カンボジア国境付近に実在するアンコール朝の寺院建築を創建当時の姿に出来るかぎり忠実に再現したものだという。建築全体をヒンドゥー教の神々が住むというメール山に見立てているために長い階段が続くが、もの珍しさもあってか一気に上がって行く人も多い。



▲南極の自然さと臨場感を出すため壁面に本物の氷を使用している「フリージングシー」の外観



▲〝マジカルストリート〟内の広場

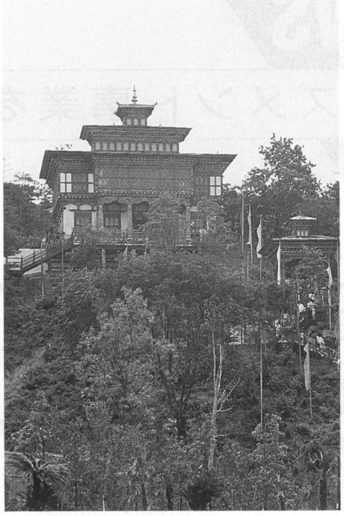
この建築物は　現地の砂岩でタイの石工により製作され日本に輸入ののち、タイ人の手によって建築されたものだという。中央の塔部の中には本物のお線香がたかれていた。

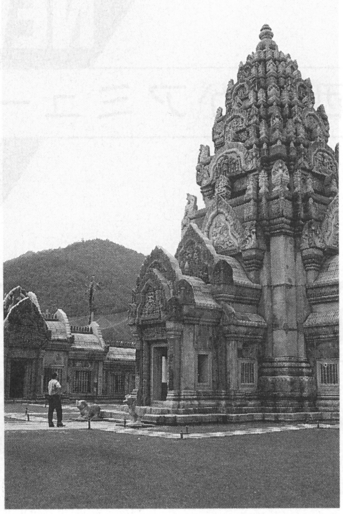
〝オリエンタルトリップ〟内の建物はいずれも〝忠実な再現〟に尽力されており、それぞれの建築の前で写真を撮れば、その国のその場所のように間違えられるのは必至といっても過言ではないほどの仕上がりをみせている。

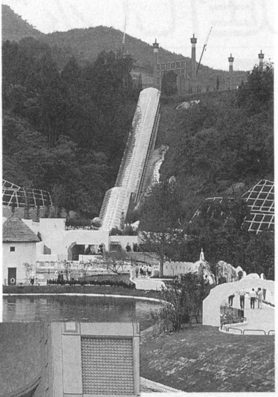
ネパール人が来日して仕上げたというネパールのストゥーバ（塔）「サンティナート」孫悟空の物語が壁面に広がる道を抜けて入る中国の庭園と古城を再現した、翡翠色の瓦も美しい「陽明城」。この城の中にはアジアの可愛い珍獣を集めた動物園もある。

北京郊外にある明王朝歴代皇帝の陵墓へ続く参道両側の石像を中国の現地で中国人の手で復元したという「十二望」、ブータン王国の政庁・僧院を３分の２のスケールで、ブータンの宮大工の手で建築したという「タシチョゾン」はさらに一段と高い山腹に建てられている。

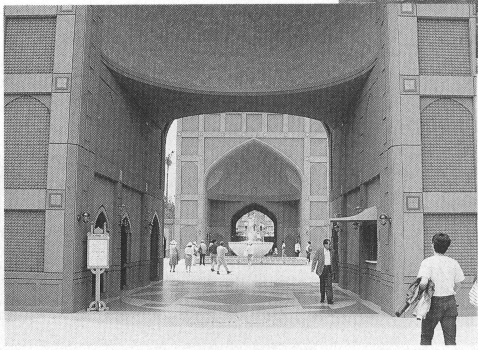
また今夏のオープンを目指して、運営会社㈱レオマ社長大西氏による世界の著名作家の絵画・陶磁器を中心としたコレクションを展示する美術館「オ


ブータン王国の僧院「タシチョゾン」には狭い山道の階段を登っていく


荘厳さが漂う「プラサット・ヒン・アルン」


▼長さ92.5mのエスカレーター

▼水に浮かぶタイの村をイメージした「ウォーターマーケット」


▼〝オリエンタルトリップ〟は中近東の寺院「モスク」からスタートする

オニシミュージアム」も建築中である。この美術館は子供たちを対象とした鑑賞の手引きとして特別に教材ミュージアムワークシートが用意されるということである。

〝オリエンタルトリップ〟にはさらに自然の谷を利用し、谷全体を巨大なケージとした珍しい鳥の楽園「バードパラダイス」、タイの村風の料飲・物販店を集めた「ウォーターマーケット」などもある。

とにかく広い。５つのゾーンを駆け足で紹介したが、１つのゾーンから別のゾーンへ入ると、前のゾーンのことを忘れてしまうほどである。特に〝オリエンタルトリップ〟ゾーンはその印象が強かった。プラザ・インフォメーションで「集合時間を延ばしたいので場内放送はできないか」と相談にきて、場内放送は行なっていないと説明され、途方に暮れる人も見たが、こんなに広いとは想像できなかったのであろう。

琴平参りを兼ねているとみられる老齢者の団体、若いアベック、学生の団体、親子連れ、家族連れ…顧客層は非常に幅広い。乗り物に乗るも良し、買物に走るのも良し、見て回るのも良し、何にもしないでも良し、という〝リゾート〟の狙いは巧みに演出できたようである。

元は〝山〟だった所だが、そこはそれ、開発による人手が入っている不自然さが目につかないわけではない。だが、約150種、8万3千本の樹木と4万平方㍍の芝生に、約50種、年間50万株の花が植えられるということだが、これら樹木と芝生が根づく1年後にはまたその景観を変えることであろう。実際「来年くらいになるともっと良くなりそうネ」と感想をもらしている婦人の声も耳にした。

ディズニーランドとの比較を得意げに話す若い女性もいたが〝ワールド〟内のホテルがどのような顧客層によって利用されるようになるかが興味深い。見に来る人たちの中での〝宿泊〟は見られる立場になるわけである。見られること、注目されることの快感に今の若者は敏感である。「東京ベイ・リゾートもいいが、もう少し足を伸ばして〝レオマワールド〟へ行くのがトレンディ」などという声が出る要素は十分に持っているといえるのではあるまいか。

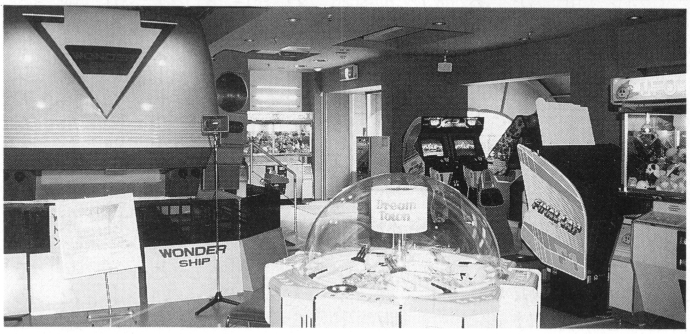
全く何もない、欧米人の行く〝リゾート〟では日本人の多くは耐えられないというのが実態であろう。その意味では、〝レオマワールド〟内の建物は欧米調のデザインを多く取り入れられているものの、極めて日本的な〝リゾート〟の典型と言えるかも知れない。

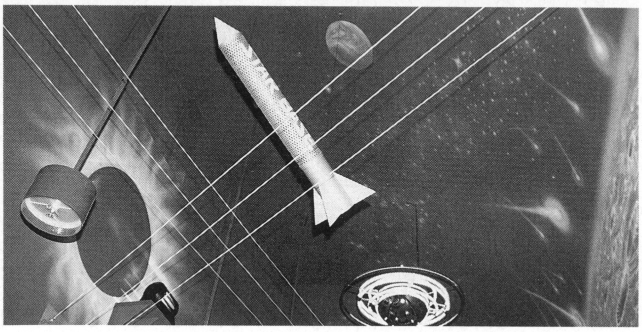
O·P·E·N NEWS

◆流通大手㈱西友がアミューズメント事業を本格開始!!

進化した"遊"空間「アミュージアム」誕生!!

「スターベース河辺」オープン





店舗をパッケージ化、固定化させない「フレキシビリティ」をメインコンセプトに

去る4月27日、開発が進む東京西部エリア、JR青梅線河辺（かべ）駅近くに流通大手の㈱西友が〃アミューズメント＋エンターテイメント空間〃をうたう「スターベース河辺」をオープンした。

銀色をベースにピンクとブルーをアクセントカラーとした建物は459平方メートル（約139坪）〃空間〃のスペースは約106坪である。

店舗は概ね5つにゾーニングされている。体感シミュレーションマシンを集めたゾーン、エアホッケーを含むカーニバルゲーム類を集めたゾーン、メダルゲームを集めたゾーン、エアロシティ筐体のビデオゲームを集めたゾーン、そしてこの店舗を特徴づけている㈱西友が自社開発した大型プロモーション遊具「ワンダーシップ」のゾーンである。

この「ワンダーシップ」については後にも触れるが、CG映像に合わせてシップが揺れ、画面のターゲットを攻撃して得点を競う〃モーション・シュ

▲ワンダーシップ外観このような大型機でも随時変更が考えられている。

▲4列×5席　一度で20人の稼動ができる。

▲ワンダーシップ内部 画面右のレバーが特長

メダルコーナー　主力機▶
のダービーⅢを核に構成

ワンダーシップの置かれているのは「フリースペース」「フレキシビリティ」のコンセプトが活かされている。

◀カウンターから一目で見渡せるように配置された機械群。

ーティング・システム〟と呼ばれるものである。

また「UFOキャチャー」「ドリームキャッチャー」「ドリームタウン」などのプライズマシンも店舗面積の割に多く、これだけで一つのゾーンを構成しているといえなくもない。

ビデオゲームは1プレー百円、メダルの貸出料金は五百円で17枚、千円で40枚である。

〝情報発信基地〟インフォメーションカウンターは店内の中央。天井は部分的に高く取られ、宇宙空間のペインティング、宇宙ステーションやロケットなどのモデルが吊り下げられて店名に相応しいムードを作り上げている。

この店舗は父兄同伴でない16歳未満及び制服を着た高校生の入場を禁止している。店内の雰囲気を健全に保つための措置だが、この効果は上がっているようだ。

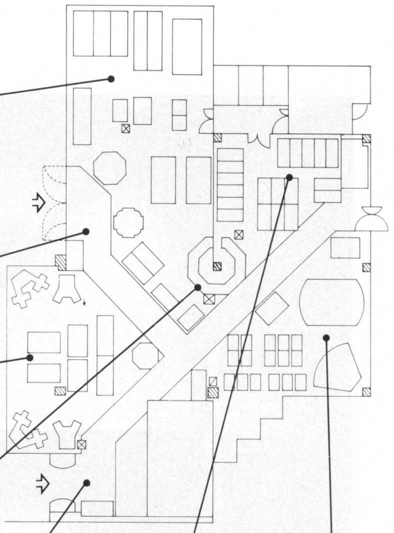
滋賀・長浜楽市をアンテナにして独立店舗の開発

と、これだけでは大型のマシンを導入した店舗ができたということだけで見過ごされることになりかねないが、㈱西友がSC内やその屋上のアミューズメント施設の自社運営にのり出したというのでなく、独立した店舗の開発にのり出したこと、大型のマシンの自社開発にのり出したことに注目せねばなるまい。この店舗は西友にとって本格的な事業化の〝小手調べ〟と見るべきなのである。そしてその布石は〝長浜楽市〟にあった。

「人口5万の長浜にあの程度の規模のお店を作るためには集客のための何かが必要、ということでアミューズメントを導入したわけですが、実際に運営していく過程ー今度はアミューズメ

フロアに引かれたイエローのラインがさりげなく各ゾーンへの道になっている。

▲カーニバルゲームゾーン



▼入口前には女性客を魅きつけるクレーンゲーム

▲体感ゲームゾーン

▲ビデオゲームゾーン

▲メダルゲームゾーン

▲入口より奥を眺める

中央に設けられたインフォメーションコーナーから店内を全て見渡せるように設計されている。

ントを掘り下げていく過程で、これを単体で事業化できないかという課題が出てきたわけです」㈱西友SC事業部SC企画・事業開発担当／松村恒氏）

西友は直径18㍍のエアドームを使用した〝スーパーシネマ3D〟「ワンダードーム」を開発し、これを長浜に設置したことなども手伝って、長浜ワンダーランドは既に〝観光ルート〟の中に組み込まれるほどの成功を収めている。「ワンダードーム」の設置、取扱の容易さとその効果の大きさは、これ自体の商品化が十分に考えられた上でのものである。

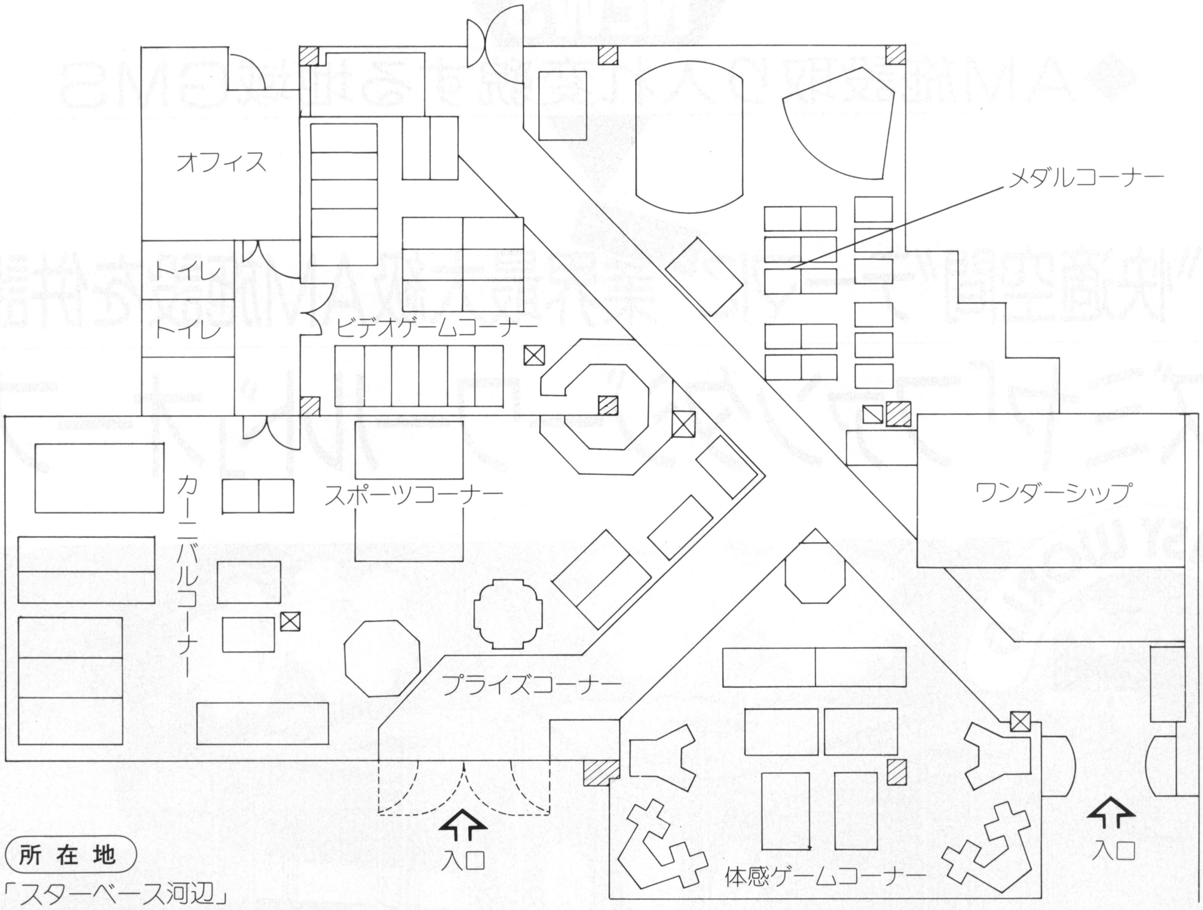
そして2番目に登場したのが「スターベース河辺」に設置された〝世界初のモーション・シューティング・システム〟「ワンダーシップ」というわけである。さらに今秋を目処に「ワンダーウェイブ」という〝シミュレーション・シアター〟の開発も進められている。

「今後は西友の業態転換に伴うアミューズメント施設の開発だけでなく、郊外のロードサイドなどの独立アミューズメント施設の開発、さらにアミューズメント単体のR&Dと3つの方向で取り組んでいくことになると思います」（前出・松村氏）。

「ワンダードーム」は各地のイベントで使用されるケースが増えているが6月中には大阪・枚方パークにも常設されることになっている。

店舗開発は「モノを置くだけというのとは一線を画して空間全体のイメージを作るようにすること、〝クライ〟イメージのゲームセンターとは明確に区別して打ち出したい」（同・松村氏）という。

「スターベース河辺」では「ワンダーシップ」が設置されている場所は〝フリースペース〟と称されているが、こ



所在地
「スターベース河辺」
東京都青梅市河辺町10−10−1
TEL.0482-24-5671

れは「ワンダーシップ」が固定設置されたものではなく、大型のプロモーション遊具で良いものがあれば変えていくことを前提としているためである。また「ワンダーシップ」自体も2㌧トラックでの移動が可能ということを前提に開発されたものである。

ゲームセンターとテーマパークのスキマを狙う

また西友は開発しようとしているアミューズメント・ゾーンをアミューズメント（娯楽が生み出す非日常体験）とミュージアム（発表の場）の合成語である〝アミュージアム〟と呼んでいる。ゲームセンターとテーマパークの中間的位置で、立地条件に対してもフレキシビリティの高い空間を考えているわけである。

従って、〝アミュージアム〟はブランチェンジもローコストで素早くできるように考えられている。前に紹介したシミュレーション・シアター「ワンダーウェイブ」などはそうした考え方の一つの典型とみることもできる。

シミュレーション・シアター自体は最近あちこちに登場しているが、西友が開発を進めているものは多くの座席を一度に動かすものではなく、座席のユニットは2座席が単位。従って2人用のシミュレーション・シアターも可能であるし、シートデザインもオーダーできる。映画に対応するだけでなく〝動く座席〟ということで考えれば、その応用範囲は無限なほど多いといえよう。

「ワンダーシップ」は先に、〝2㌧トラックで移動が可能〟と述べたが、本体は幅2・4㍍×長さ5・1㍍、最小で約10坪の面積で運用が可能である。ちなみに「ワンダーシップ」の本体レンタル料金は映像ソフト1本付で1週間二五〇万円、1ヵ月の場合で五〇〇万円。

西友では比較的小型の店舗については「スターベース」、五〇〇坪クラスの店舗は「アミュージアム」という名称をつけていくとのことであるが、年内にはさらに2～3店舗の開発が確定しているという。

「規模の大小ではなくどのようなお客様に来てもらうかによって、その店内の構成は決まると思っています」(同・松村氏)。あくまでもフレキシビリティなのである。映像ソフトについても、一律なものではなくオーダーに応じるというが、アミューズメント空間づくりに西友が投じようとする手法は、業界内外の注目を集めるのは必至である。

O・P・E・N NEWS

◆AM施設取り入れ変貌する地域GMS

〝快適空間〟テーマにスーパー業界最大級AM施設を併設

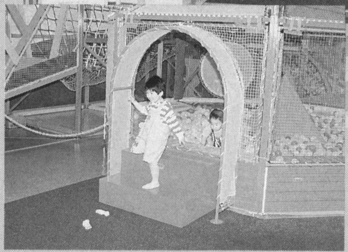
イズミヤ「ファンタジーワールド」オープン

イズミヤ㈱（本社・大阪、和田満治社長）が、大規模小売店舗法（大店法）の規制緩和を受け、その第一弾として、大阪府東大阪市の「イズミヤ 若江岩田店」を全面改装オープンした。

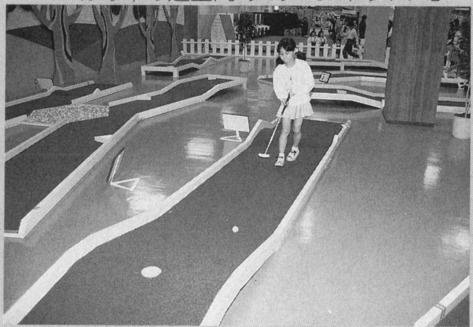
上層階には、スーパー業界最大級の屋内遊園施設「ファンタジーワールド」を併設し、集客力を強化しているのが特徴。

近年、流通業界からもアミューズメントスペースの集客効果が再認識され、遊休スペースの利用からSCのもうひとつの柱として表舞台へ、という図式が定着してきた。

森のゾーン



▲緑の中の遊空間「メルヘンボックス」



▲全9ホールの「ファミリーパットゴルフ」

▲左から片山店長、岩城副店長、塩見副店長。管理はタスコに委託されている

カーニバルのゾーン

▲「ジャンピングコブラ」などのカーニバルゲーム

▲「パーフェクトボール」（トーゴ製）が7レーン並ぶ

▲メダルゲームコーナー、「ワールドダービー」が人気

リニューアル・増床に伴い、集客効果を見込みAM施設導入

昭和44年5月、大阪府東大阪市にオープンした「イズミヤ　若江岩田店」が、市内周辺の発展と顧客の多様化、高級志向化などの急変により求められていたSC機能の充実を図るため、規模拡大とリニューアルを行ない、ゴールデンウィークを目前に控えた4月23日、オープンした。

新しくなった同店は5階建てで、1〜3階が店舗、4階が娯楽・遊戯スペース「ファンタジーワールド」とフードアベニュー、5階が屋上とコミュニティルームという構成。地下1階は駐車場で、地上と合わせ800台を収容する。

敷地面積は2万6218㎡、今回の増床で、店舗面積を約1.5倍の1万1536㎡に広げた。

2〜3階が吹き抜けとなったエントランスにエレベーターが2基あり、それで4階まであがる。エレベーターを中心に、レストランやお好み焼き店の並ぶフードアベニューがあり、その奥のフロア全てが「ファンタジーワールド」となっている。

「ファンタジー〜」は延床面積2716㎡で、6つのゾーンから構成される。

〈カーニバルのゾーン〉

「ジャンピングコブラ」などのカーニバルゲームのほか、メダルゲームを中心にしてビデオゲーム、プライズゲームなど180台を配置。また、小型ボウリングの「パーフェクトボール」（7レーン）もある。

〈森のゾーン〉

全9ホールの「ファミリーパットゴルフ」と幼児を対象としたアスレチックジム、「メルヘンボックス」のスペース。

〈チビッコのゾーン〉

レール式のライドカー「スーパーグランプリ」を中心に、40台の小型ライド機やプライズゲーム、クレーンゲームなどを置いている。

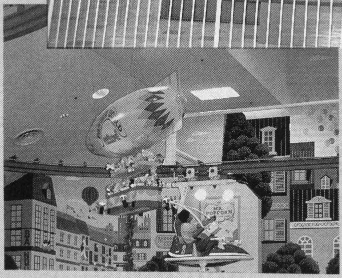
〈バルーンのゾーン〉

気球をかたどり、ペダルを漕ぐことで上下に動く「バルーンサイクル」、天井から吊るされたレールの下を走る「スペースシップ」、15人乗りの「メリーゴーランド」を設置。

同ゾーンの両側には、ブロック型クッションなどが置かれた「子供のゾーン」と、ポップコーンやアイスクリームショップが並ぶ「飲食ゾーン」となっている。

同社では、夢と遊び心をつめこんだ、

バルーンのゾーン



▲目玉のひとつ「バルーンサイクル」（上）と◀「飲食のゾーン」を走る「スペースシップ」（左）奥にポップコーンショップがある

▲自由に遊べる「子供のゾーン」

チビッコのゾーン

▲フロアのほぼ中央に位置◀するクレーンゲームコーナー（上）と「スーパーグランプリ」（左）

▲ずらりと揃ったプライズゲーム

買物の合い間に家族で憩えるアミューズメント空間の新設で、家族連れを中心とした集客効果を狙いたい、と話している。

また、この若江岩田店をGMS（ゼネラル・マーチャンダイズ・ストア＝総合スーパー）の実験店舗として、順次、既存中型店の大型化に取り組んでいく。立地や地元との交渉などの難易度を見極めながら、年間1～2店舗のペースでスクラップ&ビルドしていく方針だ。

同フロアの運営は、イズミヤ100%出資子会社で遊戯施設運営会社のメルシーサービス（本社・大阪市、岡田元良社長）が行なう。

また、その管理・運営はタスコ㈱（本社・東京、上原義和社長）に委託しており、同フロアのスタッフ（アルバイトを除く）は全てタスコの社員。平日は15名、休日やゴールデンウィークなどの繁忙期には、男女アルバイトを含め約40名で対応している。

更に、前述した「飲食のゾーン」では、タスコが新事業として手掛け始めたポップコーンショップも出店。アメリカ直輸入のとうもろこしを使用しており、20種類の味が楽しめるというのがウリだ。

「バルーンのゾーン」は、屋内施設に日本で初めて導入された「バルーンサイクル」や、全長約70mの「スペースシップ」などの大型機が密集しているため、床荷重や室内高の問題などに一番頭を痛めたようだ。が、軽量化やアームの動きを調整することでカバーしている。

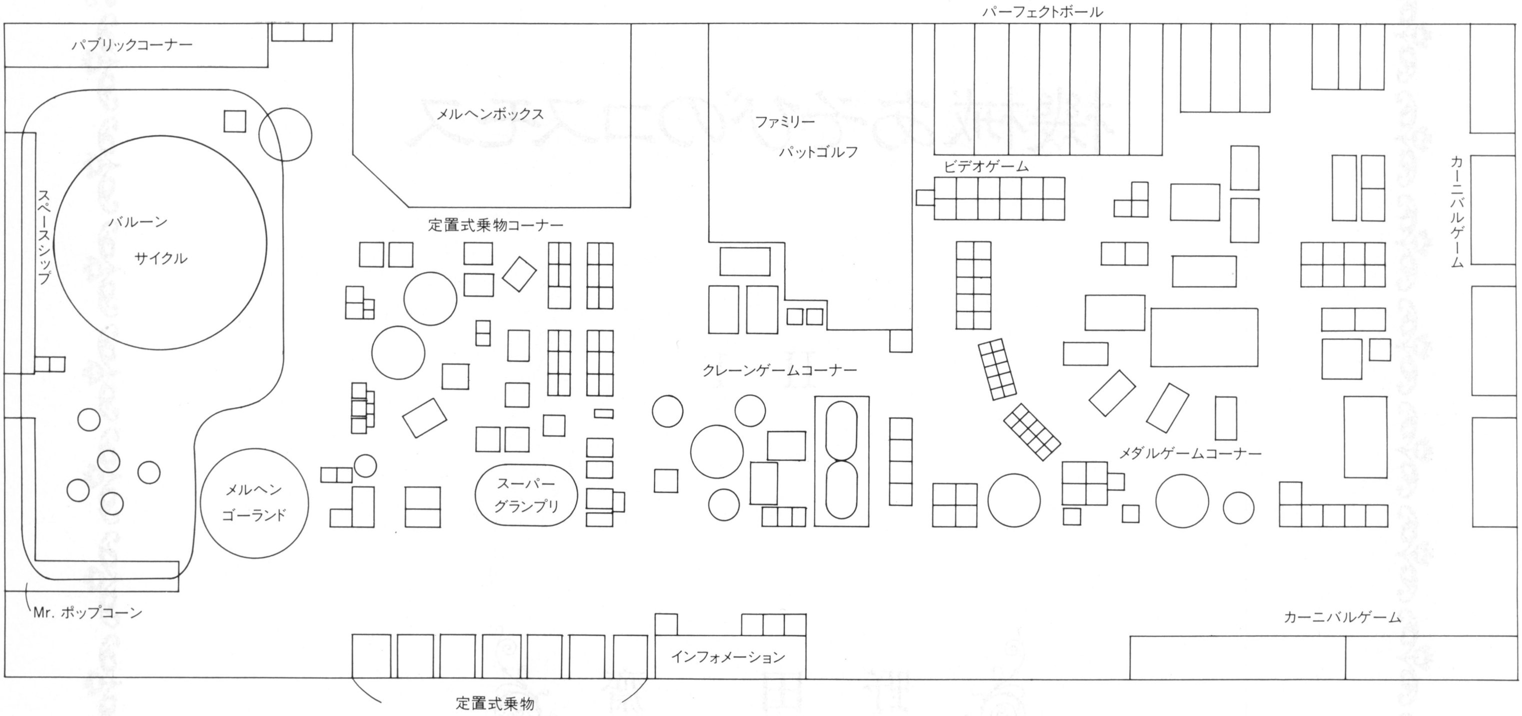
フロア内はパリをイメージしたデザインで、所々に街燈やベンチが置かれ雰囲気を出す。このベンチが多いことは子供連れや荷物を抱えたファミリー客に好評のようだ。

特に「バルーンのゾーン」にはテラス風のテーブルと椅子が並べられ、遊び疲れた家族が一休みしている光景がよく見られる。

また、高さ7mの壁面には、パリの街並みがポップアート調に描かれ、屋内にいることを忘れてしまうような明るい印象を受ける。

ただし、全体的に整然としすぎていたり、空間を利用した装飾が少ないため（ゴールデンウィーク中は混雑するため装飾類は減らしてあるそうだが）、キレイすぎてせっかくの面白さ（音・光・動き）が伝わりにくい一面がある。

「メルヘンボックス」や「スペースシップ」など大型機の利用料金は、200～300円。3種類のチケットは券売機で購入できる。



所在地

「イズミヤ若江岩田店」
東大阪市瓜生堂1-10-52
TEL. 0729(63)2580

「カーニバルのゾーン」のメダル貸出し料金は、5枚１００円、25枚５０円、50枚１０００円。

どうしても雰囲気が暗くなりがちなメダルゲームだが、中央部に設置し核として扱うことと、カーニバルゲームを組み合わせることでそのイメージを払拭している。

利用客層は殆んどがファミリー客。そのほか、小・中・高校生のグループ客もよく見られる。

人気があるのは、「メルヘンボックス」、「パーフェクトボール」、「ソニックブラストマン」など。休日にはそれぞれ行列ができるほど。

同フロアの今回の総投資額は約5億円。まだ、オープン後の売上げは発表されていないが、初年度で6億円の売上げ目標を掲げている。

因みに同店全体の総工費は98億円で、年商１０３億円（直営）を予定している。同社の店舗で年商１００億円以上なのは現在、枚方店（大阪府枚方市）など5店だが、若江岩田店もその仲間入りを果たす見込み。

スーパー業界は今後、大店法の規制緩和、輸入の自由化、更にトイザらスに代表される海外店舗の進出、国内でも各種量販店やロードサイド店など新興勢力の台頭からも、熾烈な競争が予測されている。これからも異業種、異業態に目を向け、そのひとつであるアミューズメント施設に飛びつくのは必然ともいえるだろう。

しかし、「大型で郊外に立地するアミューズメント施設併設の複合業態だから広域商圏が見込め、稼げる」という安易な考えは危険だろう。

SCだからアミューズメント施設や専門店が必要だという発想ではなく、ターゲット客のニーズを見極めた魅力づけが重要なのである。

同店でも、地域に密着した商業施設として新たに〝遊び〟の要素を取り入れ、ニュータイプのGMSとして模索しているようだが、オープン直後の状況を見た限りかなり良好なスタートを切ったようだ。

機械あそびのコスモス

II－1

野田　齋

先月号では、機械あそびが、いつどこにでも見出せるごくありふれた現象のだということを、少々くどいのは承知のうえで強調しておいた。しかし機械あそびなどというものは、とりわけ実用的な機械を相手にしたものは、たまたま遊びのように見えるだけのことではないのか。言いかえせば、比喩以上のなにものでもないのではないかという疑念が生じるかもしれない。遊びの本質に照らして、機械あそびがまぎれもなく真の遊びと言えるかどうか、まだ検討していない以上それが当然である。機械あそびをしっかりした基礎の上で論じるためにも、いくぶん退屈ではあるけれど、遊びとは何か？から考えてゆくことにしよう。もっともこれは、そう手軽に答えられる問題ではない。遊びが多少とも真面目な論議を要するテーマだと意識されて以来、さまざまな学問分野でさまざまな回答が試みられてきたにもかかわらず、充分納得のいく説明を手に入れていないのが現状なのだから……。

ここで、遊びとは何かという問いに対してこれまでに出された数多の回答をもういちどなぞっている暇はないが、おおまかな傾向をつかんでおくのもまんざら無意味ではないので、典型的な例を二つだけあげておく。労働、仕事、事業、どう呼ぶかはべつにして、要は生産的活動と遊びは相いれぬものという伝統的な価値観から一歩外へ踏みだし、遊びになにほどかの意義を認めた最初の人々の一人にジョン・ロック[1]がいる。かれはみずからの出身階級であるジェントリー[2]という枠内で、それも「趣味のよい」ものにかぎってではあったにせよ、大人にはジェントルマンにふさわしい上品な気ばらし、子どもには立派なジェントルマンになるための準備という視点から、遊びにとりあえず積極的な評価をあたえた。ジェントリーから一般の市民へ、むろん対象は大衆化したものの、ロックの根本的なモチーフはそれから三〇〇年のあいだ、そのつど装いを新たにしてくりかえし姿をあらわし[3]、現代にまで生きのびている。大人にとっては次の仕事にとりくむための活力源、子どもにとっては一種の社会的訓練——他人との協力、ルールを守る習慣を養う、等々——というつきなみな遊び観がそれである。こうした考えかたは、遊びをモラルに反したものとする古い偏見をほり崩すには役立ったにしても、つまるところ遊びを生産的活動の補完物と見なすとともに、遊びの説明も、遊びそれ自体からではなく他のなにものかに依存する限界をしめしている。誰にでも

わかるように、人間は、明日も元気で働くために遊ぶのでもなければ、一人前の社会人になるために遊ぶのでもなかろう。そこに抗いがたい魅力があるからひきつけられるのである。その魅力のよってきたるところを明らかにしないかぎり、遊びとは何かという問いへの完全な答えにはならない。

遊びを他のなにものかに依拠するのでなく、それ自体に即して説明しようとした代表的人物がヨハン・ホイジンガ[4]だった。かれの遊び論は「人間文化は遊びのなかにおいて、遊びとして発生し、展開してきたのだ」[5]というわずか一行の魅惑的なテーゼに尽きると言ってよい。その実証に捧げられた大著『ホモ・ルーデンス』は、遊びに独立した文化現象の地位をあたえたにとどまらず、むしろあらゆる文化現象の出発点にあってそれらを成立させた条件、したがって人間の根源的な生の一形式として描きだしている。しかし人々をひきつけてやまない遊びの魅力が何に由来するのかという問題の核心をさぐるのは、あらかじめ断念していたように思える。なぜなら、「遊びの『面白さ』は、どんな分析も、どんな論理的解釈も受けつけない」[6]と考え、遊びの内的構造に立ち入るのは避けたからである。それゆえかれは遊びを定義するにさいして、仕事ではない「自由時間」、ほんらいの生ではない「非日常的世界」、じっさいの生活領域とはべつの「隔離された時間・空間」という具合に、現実的な条件をすべて否定してゆく消去法にたよらざるを得ず、その結果画定された非現実・非日常としての遊びという当の中身は、手つかずのままのこされてしまった。[7] あまり上手なたとえではないが、『山』を定義しようとして、「平地ではない」、「谷ではない」等々とそれ以外のものをどんどん消してゆき、それでも「平地より高くなった地塊」という肝心の点に言及しないのとおなじである。

こうした形式的な定義は、なるほど、あれこれのスポーツやゲーム、あれこれの賭けやごっこ遊びなどと、特定の行動様式をみちびきだすには便利である。スポーツ、ゲーム、賭け、ごっこ遊び、……、思いつくかぎりの項目をあげ、それをまたいくつかの項目に分け、必要ならさらに小さく細分するというふうにすれば、最後には、常識的に遊びと考えられているものの厖大なリストをつくるのも可能だろうし、それはそれで人類学のような学問には有益だろう。しかし前回指摘したように、なにかある特定の行動様式——たとえば野球や将棋——が常識的に遊びだと認められているからといって、それにかかわることがただちに遊んでいることになるとはかぎらない。どうかかわっているかによって遊びともなれば仕事ともなり得るという難点が立ちふさがっている。遊びを現出するのはあくまでも遊び手のかかわりかた、身がまえであるという事実をもういちど想いおこすなら、遊びとは何か、なかんずくその面白さや楽しさの正体は何かという問いの答えは、遊び手が遊びの渦中でいかなる状態にあるかを、じっさいの個々の遊びに即して見直す以外に得られそうにない。その意味で、遊びの現象学的解明をめざす西村清和[8]の労作は示唆に富んでいる。

●

西村はまず、遊びを意味する世界のさまざまなことばの多くが、ほんらいは、往きつ戻りつ揺蕩軽やかな動き、いってみれば自在な往還運動を指していたことに注目する。[9] 労働をはじめとする生存に不可欠な日常のふるまいが、効率いっぺんとうの一義的な動きであるのにくらべると、それは著しい対照をなしており、もしそのような運動がありとあらゆる遊びに認められるなら、それこそが遊びを遊びたらしめる決定的な要素と考えて差支えなかろう。というわけで、そうした自在な往還運動をさしあたり「遊動」と名付ける。また、遊びということばは力学的に、「あの二本の梁には遊びがある」とか、「この二つの歯車には遊びがあってうまく嚙合っていない」などと用いられ、あるかぎられた範囲で自由な運動を可能ならしめる余地、あるいは隙間、いずれにせよなにほどかの空間も意味している。それを勘案すると、遊びとはあるかぎられた空間の内部における運動と考えられるので、その空間にもやはり「遊隙」という名称をあたえている。なお遊び手とその遊び相手の関係は「遊戯関係」と称し、この三つの概念によって、個々の遊びを具体的に分析し、その内的構造を明らかにしようというのがかれの構想である。

かれが行ってみせた実証作業は単行本一冊分にのぼり、もちろんそのすべてを要約するのは不可能である。しかし片鱗くらいは見せておかないと話にならないので一例として、遊びというものの骨格をもっとも単純な形でしめしているという意味からかれが遊びの祖型と呼ぶ、主として母親とよちよち歩き程度の子どもとのあいだに行われる「いないいないばあ」を簡単に見ておくことにする。[10]「いない、いない」と言いながら、母親が顔、ばあいによっ

ては全身を隠し、しばらく後「ばあ」という声とともにまたあらわれ、お互いの笑顔を確認しあう、誰でも知っているあの遊びである。これはおそらく、人間がおのれをとりまく環境にさまざまな対しかたを編みだしてきたもっとも根源的なところのきわめて近くで構造化された遊びだと考えられ、したがってまた時代と民族を越えて広く世界に分布している。

よく知られているように、この遊びは、母親の呼びかけによって二人がじっと見つめあうところからはじまる。つぎの瞬間、母親は一転して子どもの視界から姿を消すが、そのあいだも「いない、いない」というきまり文句をリズミカルに唱え、意識の外へ立去ってしまうわけではない。もし母親が完全に立去ったと思ったら、幼い子どもは関心を失うかそれとも泣叫ぶかして、いずれにせよ遊びどころではなくなってしまう。母親の顔、あるいは姿全体まで見えなくなったにしても、まちがいなくすぐそばにいることを子どもは心得ているのである。このあいだ二人は、ふたたびお互いの顔を見合わせて笑いを交わすという期待を共有しているが、その実現の歓びをいっそう大きくするために、母親はわざと「いない、いない」の時間をひきのばす。子どもは身体全体で「はやく、はやく」と催促しながらも、母親のはぐらかしをうけいれて「いまかいまか」と待ちかまえる。そして数瞬の後、「ばあ」という声とともに母親がじっさいに姿をあらわし、二人はお互いの笑顔を見交す。お預けになっていた期待はここでいったん成就し、緊張が解ける。こうして遊びは一巡しまた振出にもどるのである。ここにはひきよせてははぐらかし、追いかけては身をひく両者の呼吸の、デリケートな同調と往還の運動、つまり遊動がたしかに生成されている。以下、西村自身の文によってもうすこし考察をすすめてみよう。

「両者のあいだに共有された期待がある、ということは、両者のあいだにいまだ充実されないひとつの不在がある、ということである。しかも、この不在は、ふたしかな未来へとひらかれ、企てによって充たさせることも充たされないこともありうる、企ての可能性の不安な不在ではない。それは、つぎの瞬間には確実に充実されるはずの、猶予としての不在であり、（中略）いわば『宙づり』にされた期待と、それから生じる、両者のあいだに架けられた天びんの動揺、『いまか・いまか』、『もうちょっと・もうちょっと』と気をもたせてははぐらかす、つかずはなれずの遊動をこそ生みだすための仕組まれた不在である。ふたつの梁のあいだに微妙なズレ、隙、つまり遊びがあったように、ここには予定と実行のあいだの微妙なズレ、仕組まれた不在の『間』がある。両者のあいだに仕組まれ、わらいのうちの留保されたこの遊隙のうちで、宙づりの期待が共有され、緊張と解消とからなるひとつの遊動が維持され、反復されるのである。そのためにはどうあっても、両者の関係がべつべつであってはならず、つねに平行してともない、ひとつの遊動へと同調されなければならない。こうして、宙づりの相互期待と同調という共有の関係の枠組こそ、われわれがさがしている遊びの構造の、もっとも単純な骨組みにちがいない。」

蛇足ながら付けくわえると、前にふれた遊戯関係とは、たんに遊び手とその遊び相手を括るだけの平板な意味でなく、宙づりの相互期待と同調の共有を含意していたのであった。ここまでにくると、遊びとは何かという問いの答えもおのずから明らかである。遊隙という場において、遊戯関係に立つ遊び手と遊び相手のあいだに生成する遊動、それが遊びである、と。遊隙といい遊戯関係・遊動といい、いずれも耳慣れないこれらのことばは遊び論の世界でさえ市民権を得ておらず、そうした術語による説明ではにわかに腑に落ちるとも思えないが、これまでの展開を注意深く辿りなおせば、その意味は明白であり、したがってこの定義も理解されるはずである。そして遊びの楽しさ、面白さが、宙づりにされた相互期待の実現に向かって遊び手と遊び相手が同調してゆく、遊びの基本構造に由来することも容易に看て取れるにちがいない。それでも「いないいないばあ」のような「幼稚な」遊びを一般化するのはおかしいと批判されるかもしれないので、念のため、他の遊びにも簡単にふれておこう。

たとえばスポーツやゲームにとって、宙づりの相互期待とは何だろうか。それはたぶん、優劣つけがたい、力の伯仲した好勝負である。力が伯仲していればこそ、遊び手と遊び相手はかれらにとって最高の技を応酬しあい、理想的な同調が生まれるのである。そう理解しなければゴルフコンペのさいのハンディ、ボクシングやレスリングの重量制、将棋の飛車落ちなど、対戦者同士の力をできるだけ拮抗させようとする(二次的)ルールの説明がつかない。「観る」スポーツやゲームのばあいはそれぞれ贔屓のチームやプレイヤーがいてワンサイドゲームを喜ぶ向きもあ

ろうが、みずから「する」スポーツやゲームでは、いくら勝利をのぞんでいても、対戦相手があまり弱すぎるとかえって興ざめしてしまうものである。追いつ追われつのゲーム展開に全身全霊をうちこんでいる状態が、スポーツやゲームが人間にもたらす最高のプレゼントであろう。というわけで、複雑なルールをもった遊びにも、西村が指摘した遊びの基本構造はあてはまりそうである。だとすれば、そのような基本構造が見出される現象——本稿のテーマである機械あそびももちろんふくめて——はすべて、たとえ常識的な意味で遊びとは認められていなくても、まぎれもない真の遊びである、と、結論を急ぎたくなる。しかし、宙づりの相互期待と同調の共有関係という遊びの基本構造が、なぜ楽しさや面白さを生みだすのか、かれはもう一歩突っこんで考えているので、それを見ておくことにしょう。

●

ここで手掛りになるのは、今回最初の方で述べたように、遊びの現出はあくまでも遊び手のありようにかかっているということである。しかしそれは、遊び手が遊動をつくりだす主体だからというわけではない。遊戯関係においては遊び手が遊びの主体で遊び相手が客体であるなどとはとうてい言えないのである。じっさいに遊びを観察すれば、あるいは自分自身の経験に照らしてみても、遊び手はみずから遊ぶものであると同時に遊ばれるものでもある。「いないいないばあ」を例にとると、子どもは生後十五ヵ月くらいで隠れる側にまわることができ、母親と子供の役割は完全に交換可能だという。こうした関係をもっとも端的にしめしているのは「シーソー」である。この遊びは、固定された真中の支点を中心に水平の板が左右いれちがいに上下運動する、つまり遊動を可能ならしめるためにわざと両端に運動の自由をあたえた、その意味ではあらかじめ遊隙が仕組まれたものであるが、遊び手と遊び相手はまったく平等に、板が下ったとき地面を蹴る役割しかふりあてられていない。天びん棒の比喩にならうと、遊び手と遊び相手は、天びん棒に遊動を生成するため両端にぶら下げられたたんなる重りである。かれらは遊動をつくりだすとともに遊動に担われている存在でもあって、それこそが遊びにかかわっているありよう、身がまえである。前回は話をわかりやすくする必要上、そうしたありようを敢えて受動的と言ったのだが、遊動をつくりだしつつまたそれに担われている状態は、むろん能動的ではあり得ないにしても、受動的とも言いきれない。むしろその境界、中動的な相のもとに理解されるべきだろう。

ではそのようなありようが、遊びの楽しさや面白さとどうつながっているのだろうか。遊びとはことなった他の活動、たとえば仕事なら仕事でよいが、それは自分自身の可能性を未来へ向かって切りひらこうとする企てである。企てにあっては、人間は主体として明確な意図のもとに、客体としての他者や事物に立向かう。そのさい、起こり得るべき障害や不確定要素を可能なかぎり正確に算定して全体的な見とおしをたて、目標へいたるもっとも効率的な道程を想定するはずである。それはみずからをとりまく環境をおのれの視野のうちにつかみとり、他者を支配しようとするすぐれて能動的な身がまえだといえる。けれど人間は往々にして見とおしを誤るし、他者もまた自分とはことなる意図をもって近づいてくるわけだから、企てがすんなり実現する可能性は少なく、しばしば軌道修正を余儀なくされる。軌道の微調整にしろ目標そのものを断念するにせよ、そのつどそのつど、主体として事態のイニシアティブをとらねばならないというのが、人間の頭上にいつものしかかっている重圧である。一方、遊びの渦中にある身がまえ——むしろ一切の身がまえを解くといった方が語感的には真実に近いが、それもまた人間のひとつのありようとして身がまえであるにはちがいない——、みずからに対して主体としても客体としてもふるまう中動的なありようは、そうした重圧をいったんお預けにした状態である。これが遊びの楽しさ、面白さをもっとも奥深いところで規定しているものと思われる。

だが、遊びの現出が遊び手のありようにかかっているのなら、遊びは遊び手が意図してはじめるのではないか、つまり遊び手はやはり遊びの主体ではないのかと疑われるかもしれない。でなければ、いつ、どのようにして遊びははじまり、そして終るのかというわけである。それについては、遊びは偶然のうちにはじまり、倦怠のうちに終るとしか言いようがない。「いないいないばあ」では子どもが母親の呼びかけにこたえたように、母親はまた、たぶん、子どもの身ぶりや笑顔に触発されたように、他人に誘われて遊びに参加することがあるし、目にふれる自然現象や事物に心を動かされて遊びはじめることもある。ある晴れた土曜の午後、部屋の片隅にふと見つけたボールにつ

い手をのばし、もてあそんでいるうちに、表へ出て壁を相手に一人キャッチボールをはじめるかもしれない。仕事帰りの夕方、けばけばしいネオンと軍艦マーチに誘われて、パチンコ店にふらふらと入っていくかもしれない。いずれにしても明確な意図をもって遊びをはじめるわけではないのである。ただこうは言えるだろう。ボールを見つけたのがよく晴れた土曜の午後でなかったら、パチンコ店の前を通りかかったのが帰宅途中でなかったら、おそらく遊びははじまらなかった。よく晴れた土曜の午後という浮きたつような気分、また解放感、仕事を終えて帰宅するまでのポッカリ穴のあいたような、さしあたり自分がどう使おうと自由な空白の時間——遊隙といってもよいが——、それが誘いをうけいれる心のはずみをつくりだしたのである。

　人間の心がそうした弾性をもって環境と対しているかぎり、乱暴な言いかたをすれば、どんな事物でも遊びをそそのかす可能性をもっている。幼い子が道ばたでひろった棒きれでさまざまな遊びをして見せることでもわかるが、それは玩具や遊具のばあいもあれば、日常の生活で使われる道具でも、自然現象でもよく、もちろん機械でもよいのである。それゆえ、私たちがつぎに問題にしなければならないのは、モノとヒトのあいだにも、ヒトとヒトとのあいだで見られたような遊びの基本構造がはたして見出せるかどうかを検討することである。

注釈

1　(John Locke　一六三二—一七〇四年) イギリスの経験論の創始者として哲学史上不朽の地位を占めるが、道徳、宗教、政治、経済、教育の分野にも自由主義の立場から発言し大きな影響をあたえた。主著は『人間悟性論』(一六九〇年)。なおかれの遊びについての考えかたは『教育に関する考察』のなかで述べられている。

2　貴族とのヨーマンリー(独立自営農民) の中間に位置する小領主層。いわゆるジェントルマン=紳士の語源になった。

3　たとえばルソーの教育論、グロースやランゲなどの心理学的哲学がそれである。

4　(Johan Huizinga　一八七二—一九四五年) オランダの歴史学者。歴史研究の方法論として、はじめて人類学や神話学、宗教学、文学など隣接分野の成果をとりいれ、今日でいう学際研究の先駆となった。主著『中世の秋』(一九一九年)、『ホモ・ルーデンス』(一九三八年) はそのもっとも輝しい成功例である。

5　『ホモ・ルーデンス』(高橋英夫訳　中公文庫)

6　前掲書

7　ちなみにかれは『ホモ・ルーデンス』のなかで何度も遊びを定義しているが、そのもっとも代表的なものを次に掲げておく。
「遊びとは、あるはっきり定められた時間、空間の範囲内で行なわれる自発的な行為もしくは行動である。それは自発的に受け入れた規則に従っている。その規則はいったん受け入れられた以上は絶対的拘束力をもっている。遊びの目的は行為そのもののなかにある。それは緊張と歓びの感情を伴い、またこれは『日常生活』とは、『別のもの』という意識に裏づけられている。」

8　『遊びの現象学』(勁草書房)

9　たとえば古高ドイツ語で遊びをあらわすSpilanは、軽やかであてどなくゆれうごく運動、それ自身の内部で往きつ戻りつする運動を指しているし、playの語源、アングロ・サクソン語のplega [名詞]、plegan [動詞] は元来、すばやい運動、身ぶり、手で摑むこと、手を叩くこと、楽器をつま弾くこと、そしてすべてのこのような身体の運動を意味していた。また中国語の「游」ないし「遊」、その古字の「[辶+汓]」において、「汓」は風によって生じる水面のさざなみのさまを、「斿」は旗や吹流が風にはためくさまをあらわしている。

10　常識的に遊びと考えられている行動様式に従っているからといって必ずしも遊んでいるとは限らないというのが本稿の立場だが、遊びを一般的に論じるばあいどうしても常識的に遊びだと認められているものに頼らざるを得ない。真の遊びと呼ぶためにはこの後で述べる基本的構造の成立が不可欠である。

次号以降の展開予定

Ⅱ　**機械あそびの本質にかかわる問題**

●西村理論による遊びの検証
　ヒトvsヒト
　ヒトvs自然
　ヒトvsモノ
●西村理論の限界=鑑賞という行為の評価
●遊びの機械は玩具・遊具とおなじ範疇か?
　玩具・遊具vs道具
　玩具・遊具vs機械

Ⅲ　**機械の存在論にかかわる問題**

●機械が生成・死滅するプロセス
●人間—機械複合系としての現代社会

Ⅳ　**ヒトと機械のコミュニケーション**

●ヒトvsヒトのコミュニケーションの宿命
●葛藤からの逃亡

SC遊園地の経営問題（28）

それでも屋上遊園地はプレイランドの顔

宮原　久

将来の展開にあった新しい呼称

自分をなんと呼んだらよいか決めかねているのがアミューズメント業界のこの頃である。暗いイメージに包まれた「ゲームセンター」の呼称は使いたくない。といってそれに代わる言葉がまだない。「アミューズメントセンター」、「アミューズメントスペース」、「アミューズメントスポット」など使う場合もあるが、例えば「アミューズメントセンター」は映画館や劇場、飲食店などが集合する地域、つまり歓楽街をいう場合がこれまでにあって、ゲームを営業する一つの店舗を指すにしては国境侵犯のおそれがある。しかし業界の人がこの用語が適切と思って使い続ければ定着することはあるだろう。国境侵犯が長く続けば、領土の既成事実化になりがちなのだから。

業界の努力の甲斐もあって、たしかにかっての「ゲームセンター」の頃に較べてその営業形態は変わってきている。「ゲーセン」の3K（キタナイ・クライ・コワイ）は急激に解消されつつある。現状にふさわしく、将来の展開にもあった新しい呼称がほしいということだ。

簡単に言って、4～5年前までは10代の少年から20代の若者たちまで、選り好みすることなく、また顧客政策の定見もなく受け入れるのが一般であり、そこに「たまりば」の不評をかう事態を呼ぶ原因の一つがあった。いま進行中の変化は、客層をもっと上の年代に、そして女性客や家族客にまで拡げるというターゲットのシフトに動因を求めることができる。

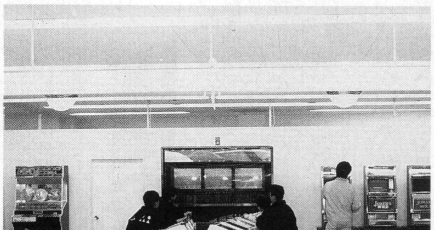
昭和60年の風営法規制によって健全化が社会的使命となった経緯もあるが、また減少が確実な子供層の代わりに、マニアックな客だけでなく、もっと広範な一般客を取り込むことが産業の停滞を打開し成長するために欠かせなかったという背景が重大であろう。いわばマーケティングの観点から迫られた変化、変身でもある。

かっての「ゲーセン」の前衛的な最新の施設では、若年齢層の入場制限をしてアダルト指向を鮮明にするところもある。「ドクタージーカンズ」(渋谷)は18才未満の入場禁止、「ルドゥス」(新宿)は午後6時以降20才未満はご遠慮いただくということで、都心繁華街に立地する施設が増えている。

複合施設の大型化 曖昧になる二つの境界

一方、郊外の国道に沿って、飲食店、本屋などとの複合施設で遊戯設備が出店するケースが現れはじめた。その一つ、「オーツーパーク・セガワールド」(千葉)の建物の中には小型のメリーゴーラウンドなど子供用乗物も置かれて、休日は家族連れが多い。その風景はSCプレイランドと違うところはない。いったいこれは「ゲーセン」のひとつの発展形態とみるのか、それともSCプレイランドの亜流、傍系とみたらよいのか。

SCプレイランドの性格はショッピングセンターなど大規模小売店舗内の遊戯施設ということであるが、この頃建設される大型ショッピングセンターの中には、明らかに「ゲーセン」の家系をひく出店が見受けられる。「ショッパーズプラザ横須賀」のテナントの「ゲーム・オクティオクトパスダンス」や「ゲーム&バー・アトランティックシティー」には乗物類の設置はなく、営業時間は夜12時までとなっている。これから複合商業施設が大型化すればするほど多様な都市機能や夜の営業部分が付随し、「ゲーセン」系遊戯施設の出店機会が増えることが予想される。



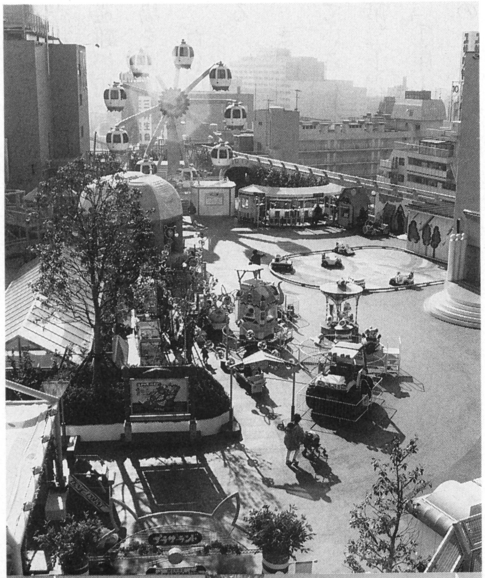
つまり業界マップを展望すると、これまで判然とした営業テリトリーがあった「ゲーセン」系と「SCプレイランド」系とが渾然いりまじる光景である。実際、都市内の、例えば商店街に立地する「ゲーセン」が、屋内スペースを拡張したり隣の空地などに乗物類を設置したりして家族客に利用されるようになる可能性も十分にあるはずである。「SCプレイランド」はスーパーやデパートの中にあるというだけで、外観上、これらとまったく区別はつかないだろう。

これをもって「ゲーセン」と「SCプレイランド」の弁証法的な発展とみるのはご愛嬌だが、JRが切符を売りながら旅館クーポンも扱うように、異なる業態の間ですら聖域がなくなりつつある時代である。「ゲーセン」と「SCプレイランド」はもともと従兄弟ぐらいの近い親戚だからとは言え、乗物を置いただけで区別がつかなくなるのでは個性が疑われてもしかたがない。

SCプレイランドの文化的背景とは

これは「ゲーセン」の側にも言える。他の業種から賃金を投じ、意表をつく建物をつくり、最新のゲーム機をならべ、スタッフに接客サービスを教育し、マスコミに華やかに発表し、賑々しく開店。新しもの好きの客が集まれば、それでアミューズメント業者の一角を占めたといえるのか。真価は1年後、2年後あるいは3年後にしか現れない。そして年輪のように蓄積された「ゲーセン」固有のノーハウやソフトがあるはずなのである。

「ゲーセン」のことはこれ以上言わ



ない。では「SCプレイランド」として、乗物を置くだけでアイデンティティがあやふやになるのではない「SCプレイランド」固有のノーハウやソフトはどのように認識されるのか。

これを考えるには「SCプレイランド」の歴史の原点を見るべきであろう。いうまでもなく60年前、浅草松屋にそれは始まった。7階屋内に多数の遊戯機が置かれたが同時に屋上にゴンドラ式ロープウエイ・木馬・花壇・各種売店が置かれた。その後、飛行塔・観覧車などの大型乗物を置いた屋上遊園地が全国の百貨店に普及。戦後、スーパーの大型店舗が続出するようになると百貨店にならって屋上遊園地も増え、今、中年以上の人々にとって懐かしい思い出の場所となっている。

大店法（昭和48年）に基づく売場面積の調整により物販目的に使えなくなったSCやスーパーの屋内スペースが遊戯のため提供されるようになり、屋内のプレイランドが急速に増えたが、大型乗物の設置こそできないものの、オウナーの期待するイメージもオペレーターの営業理念も、これまでの屋上遊園地を下敷きにしたものであり、幼児をつれた家族向きのものであることに変わりはなかった。平成2年、大店法緩和に政策転換となり、大型小売店舗の競争が激化、集客能力に期待を込めてSCプレイランドも大型化・高度化の傾向にあるが、そこで常に考えられた理念は、屋上遊園地が実現しようとしたもの、交通費を使うことなく入場料も要らず極めて安価に、日常的な感覚で、ショッピングなどのついでに家族や子供が「遊園地」を楽しむことである。いわば「遊園地」を小型化しコピーする。したがってSCプレイランドの文化的背景は「遊園地」であり、運営ソフトは「遊園地」から強い影響を受けているとしたほうが正しい。

「安全で楽しい」屋上遊園地

しかし「屋上」という立地的限定のもつ意味も見逃せない。都市の高層ビルが少なかった往時はもっと貴重であったが、高所からの展望の喜びがある。屋外であり大空のもとの解放感は屋内では得られない。社会的な意味で重要なことは、都市で失われた子供の遊び場所、空地や道路のかわりをなすべき児童公園などを補助する機能である。児童公園は設備が貧弱で子供の興味を引かないらしい。有料ではあるが商業的施設はその点ではるかに有能である。SCのような大型店舗が有する屋上スペースをもっと積極的にそのような目的で使用すれば地域への貢献は決して小さいものではない。

ここで「屋上遊園地」の固有の機能をまとめるとどうなるか。あるべき機能、SCオウナーや地域から期待される機能と言い換えてもよい。それはまず身近にある「遊園地」としての、また安全で楽しい「児童公園」としての機能ということで現されよう。したがって乗物を主体とする娯楽設備、自然環境としての緑と光、幼児を見守り保護するサービスなどは欠かせない施設の要件となる。

オウナーの立場から「屋上」利用の方法を考えてみる。テニスコート、ゴルフなど地域の人々のための簡易スポーツ設備がある。植木や花壇に力を入れ、立派な屋上庭園とする。若い二人のデート場所として人気になるほど緑の影が深々としている（横浜高島屋）。屋上を園芸やペット関連の売場に使用することも多い。しかし最近、屋上庭園を改装して子供の遊び場としたら大盛況であったという例がある（高島屋港南台店）。テニスコートを止めて、遊戯施設を設けたデパートもある（ララポートそごう）。屋上遊園地に対するオウナーの見直しの気運があるのだろうか。

忘れてならないことは大型商業施設の避難広場としての屋上の役割である。法規制の立場からは、屋上は避難の場所として保存されなければならない。遊園地の設計はこれによる制限を受けることになる。

根拠となるのは建築基準法施行令第百二十六条第二項である。

「建築物の五階以上の階を百貨店の売場の用途に供する場合においては、避難の用に供することができる屋上広場を設けなければならない」

百貨店は大規模店舗と読みかえられる。

また条例はさらに詳細な規定を与えている。たとえば東京都建築安全条例第二十六条の二は

「①屋上広場の面積は建築面積の二分の一以上であり、屋上広場が二以上あるときは一つは建築面積の三分の一以上、その他は二百平方メートル以上であること。

②避難上障害となる建築物または工作物を設けないこと」

としている。観覧車・メリーゴーラウンドなどは工作物にあたるが、避難上障害とならないと認められれば許可される。定置式乗物などは工作物ではない。

また消防では別の規定があり、東京都火災予防条例第五一条には「百貨店等で、その売場の床面積の合計が三千平方メートル以上のものの屋上には、一時避難のための広場を有効に保有しなければならない」とある。避難のために有効かどうかは消防署の判断であるが、消火器などがあるか、設備の配置が階段に通じる通路などを妨げないか、建築面積の二分の一以上が確保されているか、日除け等の骨組は不燃材料か、屋根は防災性能・防火性能があるかなどが指導される。

実際、消防の指導は都道府県で緩やかな都市、厳しい都市とさまざまな模様である。ただ本格的で理想的な屋上遊園地をつくるには、建物設計のときからオペレーターは相談に参加できるとよい。屋上の最大の泣き所は天候である。雨天のときも一部営業ができるよう、屋上塔屋に十分なスペースを確保すること、防風のための壁を設けることなど是非実現したい条件といえる。屋内売場からの客の回遊性を確保することも重要である。

採算上の有利性から屋内が望ましいことはわかるが、企業経営にとって利益の地域還元が大切なものと理解されつつある現在、屋上遊園地はSCプレイランド業者に格好の舞台となるに違いない。(屋上遊園地でも年商1億を越す規模のところが各所に見られる。開店時には話題になりプレスで紹介されるが、その後の情報のフォローはないようだ。これは屋上遊園地に限らないが、知りたいのは2年目、3年目はどうなったかということでもある。屋上遊園地の現状については今後の報告課題としたい)

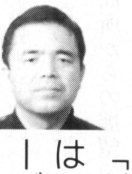
●今、ビデオゲームの愛好者・プレイヤーに最も多く読まれている専門誌●各メーカーから直接取材したゲーム情報を即紹介●評判！ ゲーム開発者の生の声●好インカム・人気ゲーム情報毎号速報！

■ゲームセンターを10倍おもしろくする本

月刊 ゲーメスト 定価500円(本体485円)

そんな訳で「ゲーメスト」定期購読のおすすめ！

「ゲームのあらゆる情報がプレイヤーの立場で語られているのがいいですね」(甲府 ニュースター代表 畑 晴夫氏談)



「ゲーメストはユーザーニーズを知るのに最適です。販促にも役立ってます」(鳥取 有限会社アミューズビデオ米子 代表 真板 弘氏談)

●年間購読料(月1回・年12回)=6000円(送料サービス)
●ご購読申込みはおハガキで…
●お申込次第ご送金用郵便振替用紙をお送りします。
●ご希望の号より毎月発売毎にご送品。

お問い合わせは ■新声社「ゲーメスト」営業部
〒101 東京都千代田区内神田一―十五―十五 柴田ビル
☎(03)3293―9321 FAX(03)3293―9323

景品限度額を厳守しよう!!

景品取扱い制限事項の厳守は、業界発展の必須条件

■景品1個の価額は、市販価額で500円の限度額となりました

◎景品価額は、あくまでも「1個を対象とした市販価額」であって、複数仕入による平均単価ではありません

◎市販価額の解釈は、仕入の如何を問わず、社会通念上、一般商店で販売されている同じ商品又は類似商品との比較価額となります

■タバコ・酒類・医薬品・刃物類・及び公序良俗に反する景品を提供しないこと

◎金券及びそれに類するもの（テレホンカード）は認められていません

■明らかに遊技の対象とならなくとも、高額ダミー商品を置くことは、客に誤解を与えるので絶対使用しないこと

■複数の少額景品で限度額を超える高額商品との交換をしないこと。又遊技の結果人的に手渡す景品についても限度額を厳守のこと

（月刊コインジャーナル）

スタートダッシュマシン速報

ウルトラマン

Ⓒ円谷プロ ⒸBANPRESTO/BANDAI

バンプレストの記念すべき業務用ソフト第1弾で、国民的ヒーロー、ウルトラマンが活躍する格闘アクションゲーム。

〝ウルトラマン〟のネームバリューに加え、開発に2年の歳月を要したという力作でもあるため、関係者の間では登場が心待ちされていた。

ロケテストの段階では、繁華街ロケで1日2万円台のインカムをあげていたようだが、発売後3～4週間経過したGW（ゴールデンウィーク）あたりの状況はどうだったのだろうか。

「店に入れた直後は、もの珍しそうに眺めているだけのお客さんが多かったんですけど、次第にコンティニュー客も増え、GW中はフルに稼働してましたよ。最低で5千円弱、最高時は1万8千円ぐらいという差の激しいインカムでしたけれど…」（関東R店長）。

「小・中学生よりも、サラリーマンや大学生が夢中になってプレイしている。平均7千5百円のインカムで、店内ビデオゲームの2～3位。まだ暫くは、このぐらいのインカムをキープするだろう」（中国Uオペレーター）。

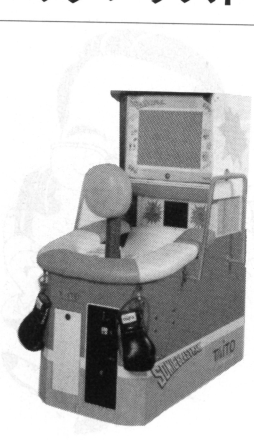
キャラクターの人気や前評判があまりに高いと、快快にしてそれに伴わない場合が多いのだが、この製品についてはそのようなことはなく、幅広い客層から支持を得て順調なスタートを切っている。

「3分間という時間制が、高インカムに結びついている」（関西S店長）という話も聞かれた。

バンプレスト製。

スタートダッシュマシン速報

ソニックブラストマン



パンチングゲームにモニターを付け、ビデオゲームの要素を盛り込んだニュータイプのアーケードマシン。

プレイヤーは全5ラウンドの中から一つを選択。備え付けのグローブでパンチパッドを殴り、モニターのターゲットを破壊すれば、ハッピーエンド画面が表示される。

元来、長寿命で人気の高いパンチングゲーム。その新機種とあって、発売から3～4ケ月経過した現在でも、かなりの高稼働を続けている。

「1月末に導入しましたが、ずっとトップクラスの売上げをキープしています。1日平均2万円強」（関東S店長）。

「従来のパンチングゲームは、パンチ力のキロ数表示ぐらいしか付いていませんでしたが、これは勝ち負けがある上、モニターによる面白味もあり、非常にいいですね。1日1万7千円ぐらいのインカム」（関東Mオペレーター）。

「男性客が3人、代わる代わる30分もプレイし続けたりなんてこともあります」（関西Aオペレーター）。

設置店こそ少ないが、導入したロケでは軒並み高評価。売上げ的には文句なしのAランクで、中にはドライブゲームを一蹴した所もあるほど。

ただ一抹の不安を投げかけるオペレーターもいる。

「店頭でなく店内に置いた場合、パンチの時の音が他の客に与える不快感が心配」（関東Sオペレーター）。

タイトー製。

スーパーバレー'91

'89年に登場して以来、隠れたファンを現在も持つ「スーパーバレーボール」の続編。

女子チームが新たに加えられ、更に操作系をシンプルに改良したことで、ゲームとしての魅力を増強している。

「女子チームが増えて、派手で明るいイメージになったためか、前作の時と比べものにならない程お客がついてます。インカムは9千～1万円ぐらい。現在は、S・FⅡに次ぐ人気を見せています」（関西Mオペレーター）。

「2人連れの学生やカップルが多いね。取っつきやすくて女の子でもすぐに上手くなるから、1回当りのプレイ時間は長くなるけど、ソコソコのインカムはあげている。平均で7千～8千円」（九州Aオペレーター）。

スポーツゲームは、広域での爆発的ヒットに結びつきにくい分、一定客層による長期稼働が期待できる機種。

同機に対しても、

「数カ月経ったら売上げは半減すると思いますが、あるラインでのインカムは当分確保できると予測しています。現在のインカムは5千～6千円で、店内5～6番手」（関東B店長）。

「〝定説〟を破ってほしいのですが、短命なのはある程度予想しています。つまるところ、滑り出しの数字があがるかどうかが勝負だったのですが、なかなか好調のようです。平均4千～5千円」（中部Hオペレーター）。

という声に代表されるように、多少の先行不安感はあるものの現在の売上げは○のようだ。ビデオシステム製。

オペレーターNOW

OAO（大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会）
「会員なんでもご相談電話」

（担当　峯　久）

ＯＡＯ「会員なんでもご相談電話」、4月16日から5月15日まで、30日間の受付件数は大阪府下27件、他府県26件で、計15項目53件となった。

（ＴＥＬ　06・762・3232
ＦＡＸ　06・762・6787）

10％以下許可対象外をめぐって

今月はまず、月々の件数は少ないが、ここ数カ月・毎月の様に入ってくる10％をめぐる問題をピックアップしよう。

「相談電談を開設した5年前は、10％の件についての電話も、その計算の仕方等についてのご質問が大半でした。ところが、最近のお電話は、形の上では8号規制対象機種を10％以下としつつも、（従って、許可対象外として）実質的にはアミューズメント営業というべき施設を、夜の12時以後（場合によっては24時間）営業している。という営業形態に対する疑問、不満が大半を占めています。確かに形式的には法律違反とは言えないでしょう。しかし、こうした形で「8号許可対象外」が増えることは、立法の趣旨にかなうものでないことは言うまでもありません。業界にとってのメリットであるか否かはともかく、法運用上の余裕度としてとられた措置が、そうした業者にとってのメリットに作用したのでは、法を守っているものが営業上の不利益をこうむることになります。これをどう是正するか、今後の大きな課題でしょう。

ゲームセンターの隣りにプライズ機

「これに似た問題として、⑥の「プライズマシンの無差別設置」という問題も起っています。つまり、8号営業専業店の近くへ、ＵＦＯキャッチャーを設置しているとのことです。プライズマシンの人気に目をつけて、こういう形での設置営業が増え、時間制限等いっさいなしの自由営業――しかも違法ではない、ということになれば、青少年に対する営業規準を厳守して営業している者が、平常心でいられないのは当然です。しかも現状では、道交法や納税の有無等から対処するしかない問題でしょう。いずれにせよ、許可営業者が不利益をこうむる、というあり方には、難しい問題ですが、解決の糸口を研究・検討していく必要があると考えています」

従業員の養成所を…現状では変だが

年が明けて以来、毎月の様に入るのが「従業員の斡旋依頼」。相談電話の対応枠をこえたものだが、それだけオペレーターの悩みは深刻なのだ。これに関連し⑪は「ゲームセンターの従業員は技術を要する専門職。業界で養成機関をつくってはどうか」というもの。そういう日が来ることを待望したい。

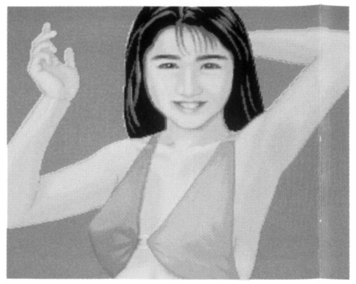
尚、養成講座受講者に「指導員胸章を」は、ＡＯＵ担当委員に伝えられた。

4/16～5/15（30日間）計53件（含・他県26件）

項目	内容	件数
①8号営業所の名義変更	売買に依（他・専）	1
	経営者異動（併）	1
②〃	風営対象内・外の区別（他2）	3
③10％以内許可対象外の解釈（専、他2）		3
④プリペイドカードについて		2
⑤プライズマシンで不適切景品使用（他1）		2
⑥〃	無差別設置に苦情（他1）	4
⑦メーカーの販売方法への不満（他県）		2
⑧過当競争に意見	料金ダンピング（他）	2
	新設開店（他県2）	3
⑨脱衣麻雀自主規制	使用してもよいか	2
	良かった（他1）	2
	売上が低下（他）	2
⑩従業員の斡旋できぬか（他県2）		3
⑪従業員の補充方法について（他2）		3
⑫インカムの良い機種は？（他県1）		5
⑬ＡＯＵ青少年指導員養成講座	第11回の指導員胸章を希望	2
	次回講座の受講を希望	2
⑭違法営業容疑	16歳未満立入（他1）	3
	営業時間（12時迄）（他）	2
	賭博　専業（他県）	1
	賭博　併業（他県1）	3

ドラスティックに愛々ゲーム。

探せ！「華をやらねば」



タロウ君はゲームセンターで〝華をやらねば〟というゲームを探しています。

DRASTIC

麻雀やるなら

©1991 DYNAX INC.

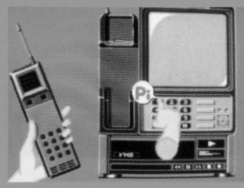
麻雀ゲーム……？

華をやらねば！

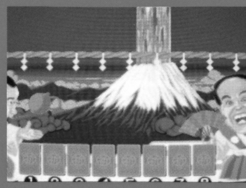
©1991 DYNAX INC.

花札こいこいゲーム&…？

2つのゲームを設置すれば、あっと驚く新展開!!



通信ケーブル不要のニューシステム



スクランブル・プレイ機能搭載。

SPEC
SCORE TYPE、MAIN BOARD.
テーブル、アップライト共用

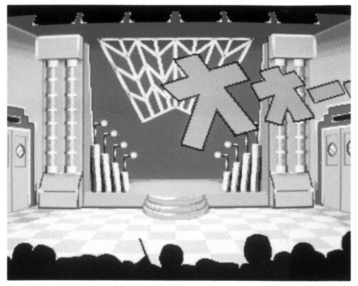
SPEC
SCORE TYPE、MAIN BOARD.
テーブル、アップライト共用

筐体・㈱カシオゲーム製

ダイナックス㈱

ドラマチックに二人は逢って、

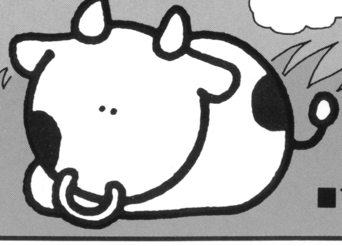
探せ！「麻雀やるなら」



ハナコさんはゲームセンターで〝麻雀やるなら〟というゲームを探しています。

DRAMATIC

アニマルランド。



★景品は今、クォリティーが問われる時

高品質

■100個入り ¥25,000

◀CBキャラ永井 豪ワールド
Ⓒダイナミック企画

▼とれたて新鮮組！
―八百屋横丁の住人たち―
ⒸCLS/M. KASHIMA/BANPRESTO

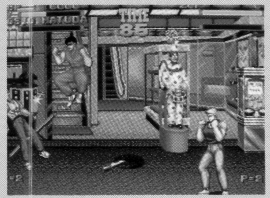
BANPRESTO

▲ゴジラ
Ⓒ東宝・東宝映画

機動戦士ガンダム▶
Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ

■各100個入り OP価格 ¥25,000

㈱バンプレスト



Burning FIGHT™ バーニングファイト

大阪を舞台に日米の喧嘩技が炸裂する、バイオレンスアクションゲーム。

クイズ大捜査線

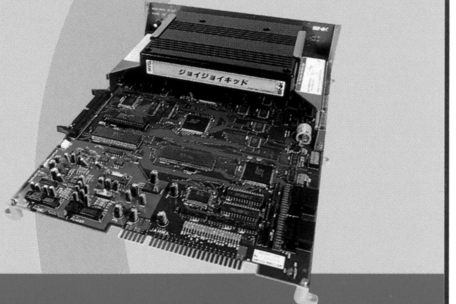
難問・奇問も続々登場／シネマ感覚で展開するスリル満点クイズゲーム。／

ますます充実、MVS。

MVS-U2
●25インチフラットモニター、ソフト2本搭載型。
●W620×D790×H1266(㎜)

MVS-U4
●25インチフラットモニター、ソフト4本搭載型。
●W620×D790×H1266(㎜)

SCB-U4
●コンパクトボディ、ソフト4本搭載型。
●W520×D655×H1412(㎜)



JAMMA対応。

1本用「ネオ・ジオ」ハードキット
■各社筐体用コンパネ付属(クレジットLED付)
■基板寸法／H94×W290×D380(㎜)
■キット内容にゲームソフトは含まれておりません。

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

㈱エス・エヌ・ケイ

株式会社 ローラートロン
ROLLER TRON CORPORATION LTD.

■東京 〒160 東京都新宿区西早稲田2丁目20-1(早苗ビル1F)
☎(03) 3204-0469 (代表)
FAX(03) 3202-9293
■大阪 〒533 大阪市東淀川区東中島1丁目12-33
☎(06) 325-3843 (代表)
FAX(06) 325-6670

未来を創るYOU遊ライフクリエイター。

FiRST

"絶対イイ!"という評判は本物です。

特に防犯面、重視!

- 鍵違数は13万種類
- 業界初の2・ウォード（ツー）
- 業界初の八枚上下ディスクタンブラー採用
- 登録番号が指定できます（この登録番号は標準同一番号とキーウォードが違いますので、より安心です）
- スイッチはデテントアクション機構です

〒41-18241

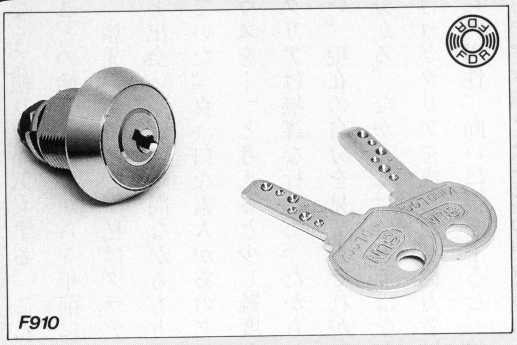
好評発売中

FK-2

スイッチ&ロック

カインドロック

- 破壊防止付(FDR方式)リング。
- キーは操作しやすいリバーシブルタイプ。
- ダブル垂直ピン構造。
- 同一番号はすべて登録ナンバーキーの複製は出来ません。
- 自販機規格ですので、取付けは従来品と同じです。

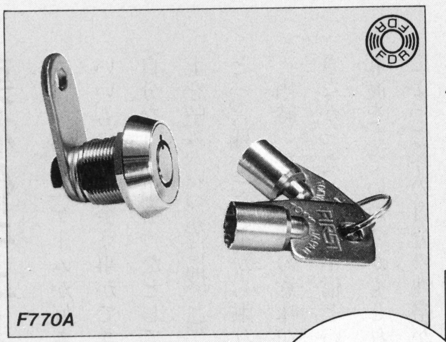


F910

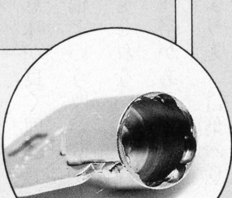
- 八万ロックと互換性を持たせた外径取付寸法

X（エックス）ロック

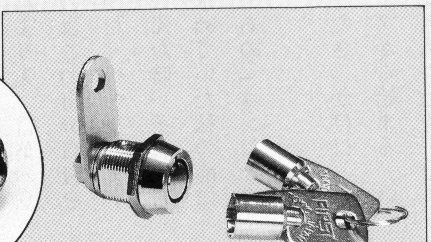
- 破壊防止付(FDR方式)リング。
- イタズラされない大口径内溝タイプ。
- 同一番号はすべて登録ナンバーキーの複製は出来ません。
- 自販機規格ですので取付けは従来品と同じです。



F770A



通常丸鍵差込み防止設計!



F770B

抜群の安全性!

一つの鍵が何種類にも使える可変機構の取付けも承ります。

盗難対策は万全ですか?!

営業品目: カインドロック・Xロック・八万ロック・Vロック・スイッチロック
各種シリンダー錠製造販売及び加工品、特注品・他

鍵のことならなんなりと御相談下さい。
くわしくはカタログをご請求下さい。

FiRST
株式会社
ファースト・ロック

〒182 東京都調布市国領町7-42-1
TEL 0424(87)5221㈹
FAX.0424(87)0776

月刊コインジャーナル・月刊ゲーメスト共催

第3回

ゲーム懸賞論文

―私の主張―

入選作品発表⑥

三席

「殺人兵器と言わせない」

大分県
栗林佐千子（19歳・学生）

「女だってここにくる時代なのさっ」と、言いつつ今日もゲームセンターに単身のりこむ女ゲーマーここに一人…と書くと格好良く聞こえるが、実際はかなりおちゃらけた女ゲーマー、それが私である。ゲームセンターに飛びこんでもう3年。自分で自分が少し情けなくて頼りない気もする。こんな私のことの始まりは今から5年前に遡る。

旅先のある所で、私はグラディウスと出会い、短い時間ながらもトライしていた。「真っ白な素人があのグラディウスを…」と考えると少し難度が高く、クリアは無謀な行為だったかもしれない。現在の自分を見てもそれが有々と分かる。だが、私は自力ではなかったけれどクリアを成した。協力者は見知らぬ男性。向いに腰を下ろし、言葉のみのアドバイスに多少戸惑いつつも従った。

初めてのゲームに初めてのクリアと言う偉業（？）を終え、私はエンディングの感動を味わった。その時、その人は「本当にゲームが好きな人は将来いいものに出会う事ができる。もし、自分なりに出会ったとしても、それ以上を望み、いつかは捜し始めるだろう」と一言残して、私から離れていった。

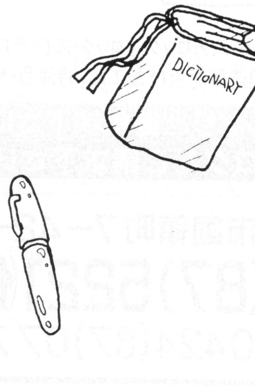
当時、私は言葉の意味が良く理解できなかった。人間不信という厚い壁が、邪魔をしていたのかもしれない。これによって今の自分の性格がある…と言うと悲しいが、これより先、言葉の意味が分かり始めたのはこの自分自身を脱出した2年後だった。つまり、ゲームセンターに飛びこんだ時。それから自分なりのものを求めていた私の前に突然現われたのは、あの「ニンジャウォーリアーズ」だ。

私が彼等に出会ったきっかけは一本のミュージックテープから始まる。いろいろなVGMを聴き始めた時、たまたまニンウォリが混ざっていたのだ。

初めて耳にしたニンウォリのVGMに、私は何かを感じずには居れなかった。古風で何か日本臭くて（すみません）、巧みに流れる音中にどれだけ思いを侍らせ、そして強く願っただろう。「彼等に会いたい」と。

その頃、世間には既にあのダライアスⅡが出回り始めていた。私は懸命にやりこんでいて（その割りには行き詰まっていた）、自分の行き場をなくしていた。後に残された黒ずんだ左手（私はレバーを中指と薬指の間に挟んで上向きに持つので、トグロ攻撃の際コンパネにぶつけてしまうのです）を眺めながら、〝ゲームセンターのシステム〟基盤の出入り〟を恨めしく思い、気が付かなかった自分さえ大ぼけに思えて仕方がなかった。

ところが神は私を見捨てなかった。夜祭りの歩行者天国で見つけた1件のゲームセンターに、ニンウォリがまだあったのです。「ああ、私はこれを捜していたんだ」これ以上の言葉は言えず、ただ呆然と筐体を見つめていたのを覚えている。それほど魅了されたのか？



ゲーム論文「私の主張」

とでも聞かれそうであるが、実際そうだからちと怖い。

普通より遅い惚れよう(!?)に苦々しい思いをしつつ、私は事あるごと彼らに会いに出かけて行っては彼等を通して手裏剣を投げ、苦無を握り、息使いを知った。正直なところ、私はニンウォリ自体に出会うまでVGMからイメージを膨らませていただけでストーリーなど全く知らなかった。ヘボゲーマーの私が1面、2面とクリアしていき、それでもってこれを期に知り会った二人に初めてエンディングを見せてもらった時、私は声を殺して泣いてしまった。(恥ずかしい)周囲の心配をよそに泣きじゃくってしまった。ただ感動したのではなく、悲しすぎてそうなったと言った方が正しいと思う。まさしく「革命のために生き、革命のために散る」彼等の背負った使命に余りにもショックを受けたからだった。

そんな事もあって、私はストーリーから窺える彼等の〝心情〟を感じて、彼等が私の動きを忠実に受け取ってくれるように、私も彼等を1人の人間として受け取るようになった。

簡単に付けられる理由などは一切なく、何故か自分との類以点が見えたのが理由の一つかもしれない。しかし、生憎と私は、彼等の様に力も使命も背景も持ちあわせていない。手裏剣や苦無を持つ必要もない。でも、彼等が極身近な人間に見えて仕方がなかったのは、彼等の〝金属性の冷酷さ〟が自分にもあったからだろうと思う。冷酷さがある事に、私は強気であるが何も哀れだと思ったことはない。きっと彼等もそうだろうから。狂った殺人兵器と言われたように、私も「手のつけようのない生徒」と言われても。ただ、時々精神的にカバーしている性を突かれると、己れ自身呪う事があるのは確かなだけ…。

この世界で、現実よりも非現実の人間を選らぶと言えば、常識から見ると私は精神異常者にでもなるだろうか。私も自分が相当キテいる事は認めているが、「革命のために生き、革命のために散るという青銅色した骨格のもっともらしい人間」に、何も出来ない無力な人間が少しでもそういった感情を持っても構わないのではないかと思う。無論、相手は微笑んでくれる訳でもない。ましてすべてを語ってくれる訳でもない。画面ごしということを、自分では解りきったつもりでいるのに、否定しつつも眺めては鼓動を感じていたのは事実だった。

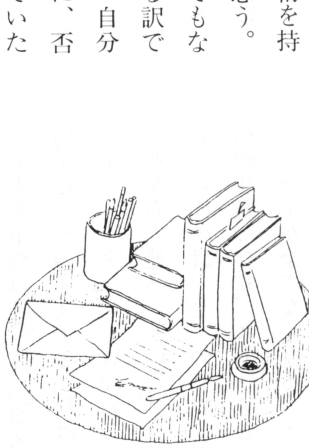
今ではもう殆ど残っていないあの筐体、私がもっと早く彼等に出会っていたらと思うと悔しくて仕方がない。自転車を毎日のように走らせたのも、ゲームセンターの人に頼み込んでイラストボードを譲ってもらったのも、すぐにでも消えてしまうのではないかという恐れからだった。いよいよ以て私の手元から消えてしまった時はエンディングを見た時よりショックは大きく、声を喉に詰まらせた。それを聞いた友人曰く「残念だね。でも君の心にも彼等は焼きつけられるはずだし、それは自分がどれだけ彼らを愛したかっていう証拠のようなものだよ」確かにそうだ。納得がいく。ゲームは何も残らない。でも心には残る。自分の心には残ってくれる。だけど、彼等はもっと大切な事を私に教えてくれていた。

それは〝あの言葉〟の意味である。あの言葉は、きっと私がこの世界に足を踏み出す事を予想してと思うが、あの一言に一体どれだけの深い意味が含まれていただろうか。スコア合戦に捕らわれてはゲームの感動が薄れてしまう。一つでも、苦労してクリアした時のそれは口では言い表せない。

結局、私はニンウォリをクリア出来なかったけれど、この事を良い結果として受けとめている。一瞬の中でゲームという域を越えた一番思い出深い大きな習得、忘れてはならない、一言ではすまされない大切な事をしっかり胸に止めておかなければ、私と彼等との出会いは水の泡へとも化してしまうかもしれない。

私は忍者にはなれなかった。でも、手を伸ばせばそれは掴めたし、今ここに私という人間がいる。このことを原点にして今からも生きるために。そう、苦無を持つ手も、最後まで狂った殺人兵器と言われた彼等の息使いも感じ取りながら…ずっと。

最後に…貴方達を少しでも奪われずに済んだ事を、私は心底感謝します。



佳作

「私とゲーム」

愛知県
溝脇森彦（21歳・学生）

私は、学校のゲーム仲間のうちでは、ゲームは下手な方だった。どちらかと言えば、うまい友達がプレイしているのを、その横に座って見ている事が多かった。だから、ゲームは下手なくせに色々なテクニックや技を知っていたため、「参謀」なんていうあだ名が付いていた。

小学校4年の時私は小遣いで小型のラジカセを買った。その目的は、ゲームセンターのゲームミュージックを録音するためである。

当時流行っていたのは「ギャラガ」「ラリーX」「ディグダグ」「クレイジークライミング」「ペンゴ」「フライボーイ」等である。いずれも人気があり、おもしろいゲームだった。私は友人達（とにかくゲームが上手いF、ひょうきん者のO、常に何千円ものお金を持ち歩いていた「リッチマン」ことS）と市内中のゲームセンターを、土日ともなれば毎日駆けまわっていたものだった。

そしてゲームセンターに行く時は、ラジカセを自転車のカゴに入れ、録音したゲームミュージックを鳴らしながら向かうのが普通となった。もちろん帰りもである。4人でゲームミュージックを鳴らしながら、さらにそれを口ずさみながらゲームセンターに向かう自転車の集団。他人から見れば、異様な光景だったに違いない。

さらに、ショックを和らげ、また電池のフタが外れないようにラジカセをタオルでくるむなどの工夫もするようになった。

しかし、子供ながら、「勝手にゲームの音楽を録音してもいいんだろうか？」と疑問にも思っていた。何か店員に見つかって叱られないだろうか？そういった不安があったので、布製の袋の中にカセットをかくし入れ、それを筐体に押しつけて録音するようになった。

一度、紙袋でそれをやってみたら、紙の「ガサガサッ」という雑音で、全く音楽が聞けなかった、という失敗談もある。

私の住む岐阜市では、メーカー直営店のような専門店よりも、デパートのゲームコーナーや、ショッピングセンター内のプレイランドの方がはるかに多かった。そして、私はそっちの方を好んだ。あのにぎやかな雰囲気が好きだったし、何よりもこういう所の方が50円、20円の安いゲームが多いからだ。

そして中学、高校時代。そこではまた別のゲームの友人ができた。どんなゲームもすぐ上手くなるK、いろんなゲームに手を出すがおせじにも上手いとは言えないT、私も下手だったから、Tに対し特に好感を持った。

Tという奴は、興奮すると女言葉を使う。すれすれで敵をかわすと「キャー、すごいわ、すごいわ！」と叫んだり、ボスとの戦いになると、「きゃぴーん！」と言うのだった。

その頃は家から5分もかからない所にあるショッピングセンターのプレイランドに、毎日学校が終わると自然に集まってゲームをするのが日課となった。土曜日は、そこでコロッケやパンなどを中の店で買って、夕方になるまでゲームをしていた。そこは新しいゲームも50円でできるため、それほどお金に困ることもなかったのである。何故、夕方までだったかと言えば、5時から始まるTVアニメ「聖戦士ダンバイン」や「装甲騎兵ボトムズ」が見たかったからである。

私が1コインクリアした数少ないゲームの中に「ASO」があった。これは縦型パワーアップのシューティングで、地上にあるパネルを取っていってパワーアップするのである。Lならレーザー、Mならミサイル、Fは画面中のパネルが全て見えるようになり、Eはエネルギーで、これは、8種類ある特殊アーマーを使用する際に消費し、青、黄、赤の3色があった。Kは自機が死んでも、次の機体に以前のパワーアップが受けつがれる、という便利なものである。また、地上攻撃用のミサイルの出がよくなる、という効果もあった。

Pは1upである。これには出現パターンがあるらしく、それはスコアのある位の数字に関係があるらしかったが、結局正確な事は分からずじまいであった。Vというのは、エネルギーゲージの最大ゲージが1つ増える。だから上手い人のエネルギーゲージは、もう画面の右端まで届いているのである。

ゲーム中盤以降には、「逆文字」が登場する。Sの逆文字をとればスピードが1ランクダウン、Wならミサイルが三連から二連へ、という具合である。Cというのは、全てのパワーアップが初期状態になり、ストックされていたアーマーが全てなくなる、という恐怖

ゲーム論文「私の主張」

のパネルである。これを取ってしまうと、それから立て直す事は極めて難しかった。

　またWとRというパネルもあった。ワープとリターンの事で、Wを取ると画面が高速スクロールして、パネルを取りほうだいする事ができる。しかしASOは先に進む事よりも、全てのアーマーを集めてボーナススコアを出す事が大事だったので、なるべく取らないようにしていた。その逆であるRは、これを取るとかなり手前の画面にもどされるのである。これはぜひとも取りたい。点かせぎ、という事もあるが、このASOは、3つのアーマーのパーツを集めて1つのアーマーが完成するのだが、全てのアーマーをそろえるのは難しいわけで、いわば戦略性を伴っていたのである。また、当然先の面に行けば攻撃も激しくなるから、少しでも手前の攻撃のゆるい面にいて、長い間プレイしたい、という気持ちがあったのは確かだ。友人のOなどは、2面でRを7回も取った。普通1ステージに1回位しか出現しない"R"なのに、その時はスゴかった。2面で全てのアーマーをそろえてしまい、しかも30分位2面に留まっているのである。このまま永久パターンにでもなるのか、と思ったほどである。

　それにしても、このASO最大の醍醐味は8種類のアーマーであった。8方向に敵弾も消せる強力な弾を打ちだせるが、連射のきかないオクト。ちょっと自機が大きくなってしまうが、ゲーム中最も使用したシールド。幅の広い高出力の弾が打てるキャノン。ボスキャラにも有効な核ミサイルを発射するニュークリア。敵の弾を消し、敵キャラを凍結させるパラライザー。地上物、空中物を問わず軸線上の敵を焼き尽くすファイヤー。地上物に対して有効で、エネルギーの消費も少ないホーミング。画面内全ての敵を一撃で破壊するサンダー。このサンダーアーマーは、大量のエネルギーを消費するが、その凄まじいパワーは、実際見た者でしか分からないかもしれない。このアーマーを選択し、使用した瞬間自機が画面中央に移動したかと思うと、画面全体を覆い尽くす稲妻が走るのである。これにかかれば、6面と最終面である12面のボス、ジョジョ・ゼゼ以外のボスは、一発で倒すことができたのだった。5面と10面のボスであるギガビットとテラビット。まるでウニのようなとげがついたこいつらは、弾をまきちらしながらワープを繰り返すボス、しかも2体いるので、このサンダーアーマー以外で倒すのは不可能とされていた。だけど私や友人は、何とかしてこいつをサンダーアーマーを使わずに倒せないか、といろいろ挑戦したのだ。

　そして友人Oがパラライザーアーマーで、私は奇蹟的にオクトアーマーでギガビットを倒すことに成功したのだった。単に画面内を8の字に動くだけではだめで、ほとんど奇蹟としか言いようのない事だったと思う。

　しかし、それ以来、二度とそういうことはしなかった。なぜなら、我々の目的は、ギガビットを倒す事ではなく、全12面をクリアする事に移り代わっていたのである。

　1面のヘカテリアン。2面のミサイルしか効かないハノマスズィ。3面の金色の蝎の様なボス、シャリプトラ。蛇のように画面を動きまわるボンボネラ。5面のギガビット。6面のピラミッドのようなジョジョ・ゼゼ。6面以降は同じボスがパワーアップして待ちかまえていた。(名前は違うが)

　友人Oがファンタジーゾーンで1千万点以上のスコアを出せるようになった時、ようやく私はASOをクリアする事ができた。全面クリアした時、横や反対側で見ていた友人達は「やったじゃねーか」と声をかけてくれた。Tは拍手をしてくれた。すごく嬉しかった。スポーツも勉強もダメな私にも、何か1つやりとげる事ができたのだ。涙が出るほど嬉しかった。しかし意地でもそうする訳にはいかなかった。恥ずかしいからだ。

　そしてエンディングが始まるわずか5秒位前のほんの一瞬で、オクトアーマーを装着させるのだ。8方向に広がる弾を花火に見立て、「ファンファーレの花火だー!」なんて喜んでいた。

　あれから何年も経った。ゲームセンターにはASOはもうない。友人たちもそれぞれの進路を目指して各地にちらばってしまった。

　彼らは今、どうしているだろうか。私のことを憶えているだろうか。今でもゲームやっているだろうか。古いゲームの事を雑誌で読むと、なにか胸がしめつけられる思いがする。そして私みたいにゲームを愛していた人が世の中には大勢いる…いるはずだ。

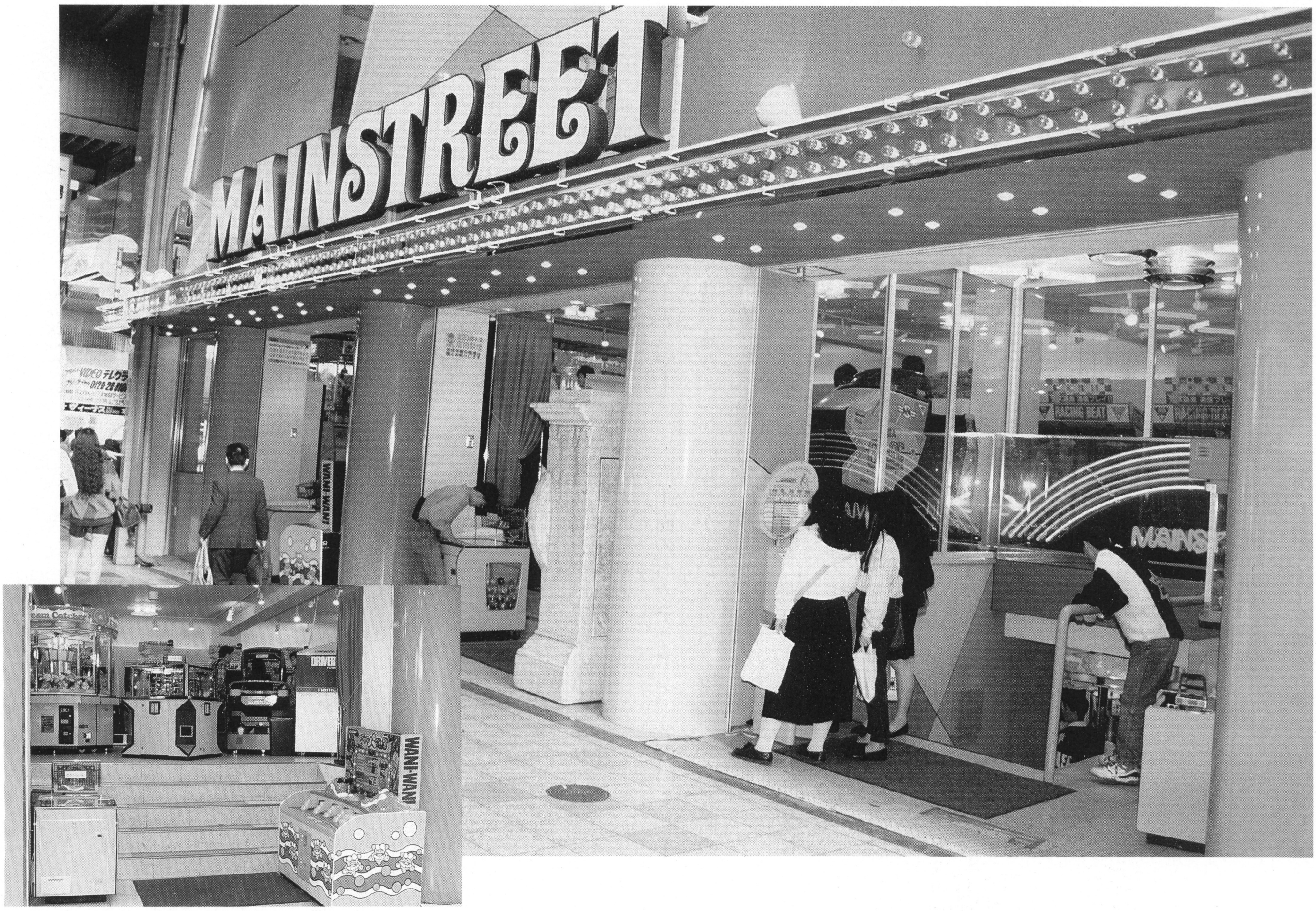
　最近は、昔ほどゲームセンターには行けなくなってしまったが、決してゲームをやらなくなる事はないだろう。もうすぐ、テレビゲームというものが、新しい映像の娯楽として世間から認められる日がくる。私はそう確信している。そして大人になっても、ゲームセンターに通っている自分が、私には想像できるのだ。

O・P・E・N NEWS

◆まだまだ続く！？大阪リニューアル＆オープンラッシュ

メンタルサービスを重視、原点追求したオープン感覚ロケ

「メインストリート 梅田」リニューアルオープン

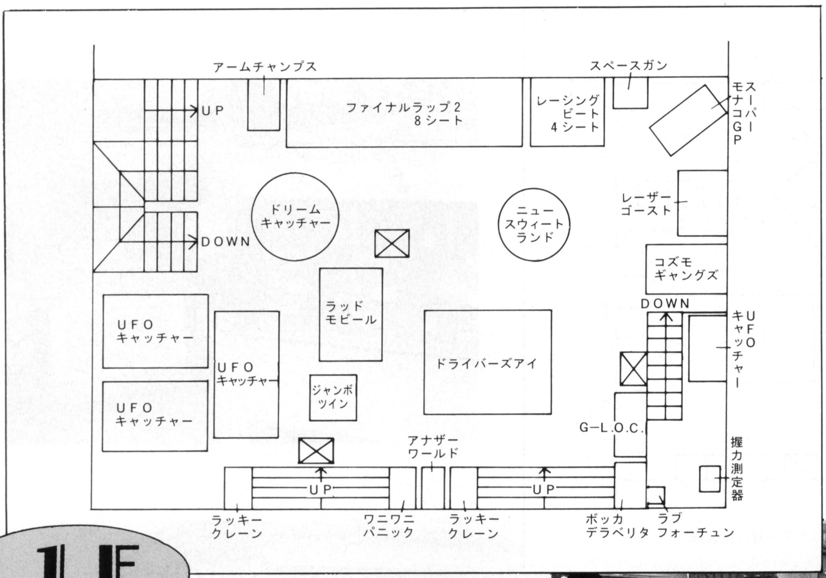


スクラップ＆ビルドがキーワードのように叫ばれ、大手メーカーロケを始めとするオープン、そしてリニューアルが相次ぎ賑わいを見せている。

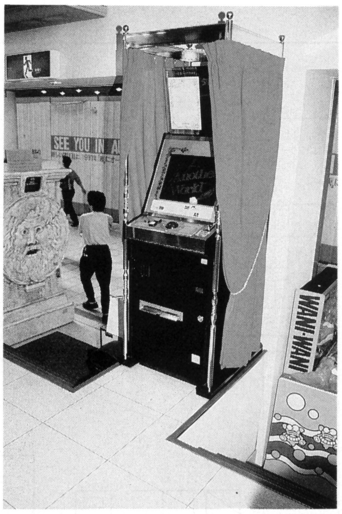
そんななか、大阪随一の繁華街で㈱朝日商会が旗艦店舗の「メインストリート梅田」をリニューアルオープンした。

大阪の一等地でゲームセンターやカラオケボックス店を経営する㈱朝日商会（本社・大阪市、櫨元（はぜもと）伊四郎社長）が2月23日、「メインストリート梅田」をリニューアルオープンさせた。

大阪・キタの阪急東通り商店街という絶好の立地にある同店は、圧倒的な人通りを最大限に活かし、誰もが気軽に店内に入れるようデザインしてあるのが第1の特徴。商店街に面した店舗



1F

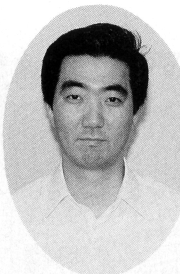


▲デッドスペースも上手く活用

▲「ファイナルラップ2」と「レーシングビート」合わせて12シートがずらりと並ぶ

▲クレーンゲームや体感ゲームで構成されている1F

▲地下へ降りる階段の周りにもクレーン機と占い機がある



㈱朝日商会
取締役営業部長
門田 浩 氏

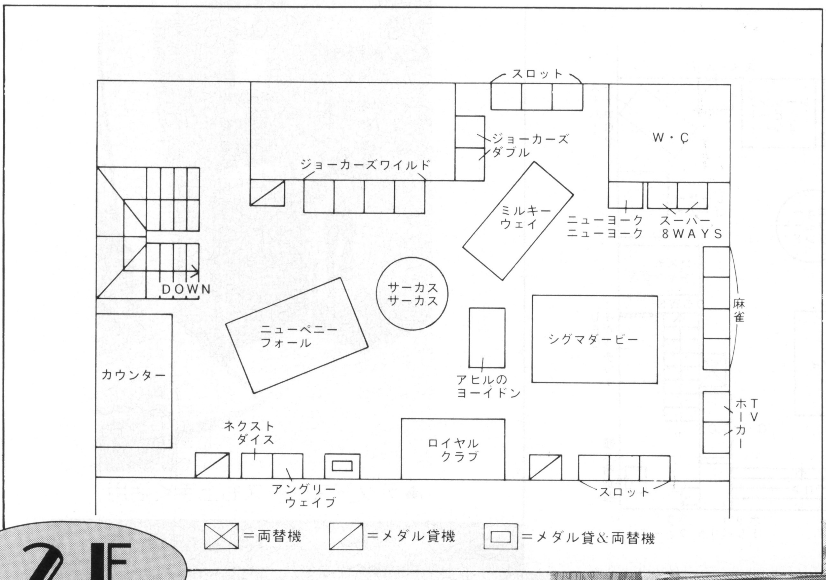
部分は殆んどが入口、という印象を受ける程広く、店内に入らずとも中の様子が一目瞭然で分かるようになっている。そのためか、商店街を歩いている人達が吸い込まれるように店内に入っていく。

「幸い立地的に恵まれた場所ですので、それを活かしてお客さんと結びつけていきたいですね。入口部分をもっと狭くして機械を置いたり、派手にデコレーションするなど色々な案はあったのですが、お客さんが安心して入れるように入口を目一杯広くしました。」(㈱朝日商会・取締役営業部長・門田浩氏)

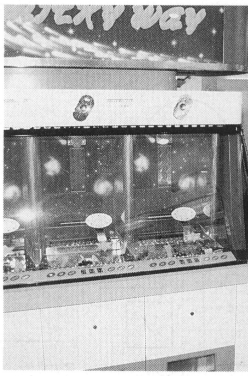
同ロケの1日の利用者は約500人。これが、土・日曜や連休中などは3～4倍の1500～2000人に跳ね上がる。平日は、3時頃から大学生客などが増え始め、夕方から夜にかけては更にアダルト客で賑わう。会社帰りの中・高年層もかなり多く見られるようだ。逆に小・中学生は殆んど見られず、典型的なアダルト店といえる。

大胆な程開放的な入口から中に入ると、1階には「ファイナルラップ2」や「レーシングビート」「ドライバーズアイ」などのドライブゲームをメインに設置している。また、「UFOキャッチャー」「ニュースウィートランド」「スペースガン」「コズモギャングズ」といったクレーンゲームやガンゲームも置かれている。更に入口付近には、「ボッカデラベリタ」「ラブフォーチュン」などの占い機やアーケードゲームが設置され、女性グループ客などの足を引き止めている。

台数的にはそう多い方ではないが、人気機種を取り揃え、スペース的にかなり余裕を持たせたレイアウトとなっ



2F



▲清潔感のある内装で落ち着いてプレイできる

▲
２Fの人気機種は▶
スロットマシン(上)
とロイヤルクラブ(右)

ている。

2階はメダルゲームフロア。「シグマダービー」「ミルキーウェイ」「ニューペニーフォール」などのマスゲーム6台がフロア中央に、「ジョーカーズワイルド」などスロットマシン23台が壁に沿って配置されている。

現在、開店記念サービスとしてメダルを特別価格で貸し出している。（10枚200円、25枚500円、100枚1000円、250枚2000円、400枚3000円）

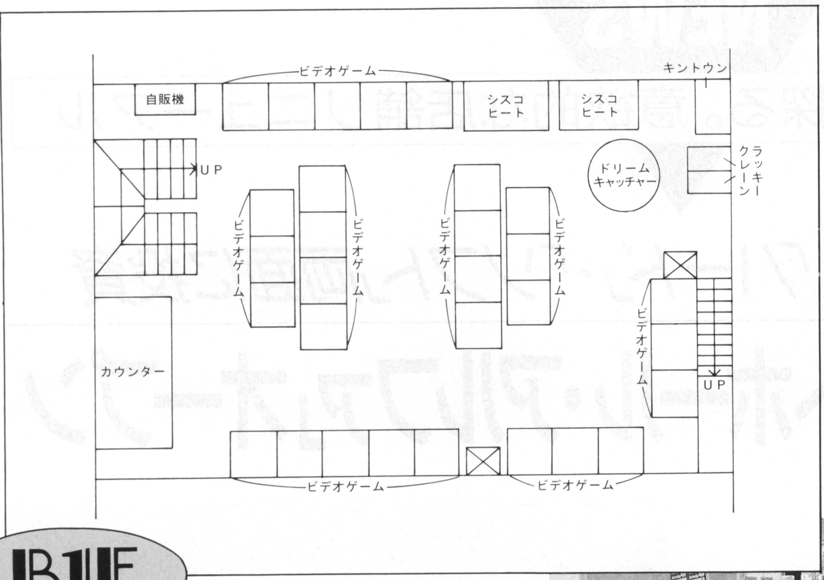
しかし、開店記念サービスといっても、期限は決めておらず、今後の状況を見てから元の価格（8枚300円、15枚500円、35枚1000円、150枚3000円）に戻すか、このままの料金でいくか決定するそうだ。

ただし、同店では物品サービスにはこだわっておらず、むしろ人的サービス（メンタルな面でのサービス）を重視している。この方が永い目で見た場合、確実に好印象を与えるのだろう。

このフロアの人気機種は「ロイヤルクラブ」や「シグマダービー」。

そして地下がビデオゲームのフロアだが、アップライトタイプの筐体30台に加え、「シスコヒート」や「ドリームキャッチャー」なども設置されている。

フロアごとの売上げ比率を見ると、



B1F

▲約25坪のフロアに30台のビデオゲームが入っているためやや窮屈な感じ

▲客層はヤングアダルト、アダルトが大半

地下が20%、1階が50%、2階が30%と、やはり大型機やクレーン機が設置され一番目立つ1階が半数を占めている。

内装は、全フロアとも白を基調にしたカラーリングで、特に変わった装飾は施されていないが、シンプルで清潔な感じを強く印象づける。奇を衒わず、飽きのこない店づくりが、安定した店舗運営に繋がるという同社の経営姿勢が、随所に表れているロケーションといえるだろう。

更に、このような方針とリニューアルによって自然と増えたのが女性客だそうだ。現在、同店の男女比は平均で6：4ぐらい。

営業時間は午前8時から午前0時まで。競合店との都合上、朝8時から開店しており売上げは充分取れるのだが、その分アルバイトなどに無理がかかってしまうので、今後は9時か10時のオープンにすることも検討しているそうだ。

「結局、機械はどこの店でも同じですから、あとはちょっとした店の雰囲気とか従業員の気配りといったレベルの問題です。例えば、いくら早く新製品を入れたからといっても、数日後には他店にも入るんです。だから、そういった面などで同業店同士が躍起になるよりも、永い目で見て共存共栄していきたいですね。」（前出・門田氏）

一新された同店に、固定客や新規客はどのような印象を抱いたのか、〝新しい風〟の影響具合なども追ってレポートしたい。

今回の総投資額は約3億円。

所在地

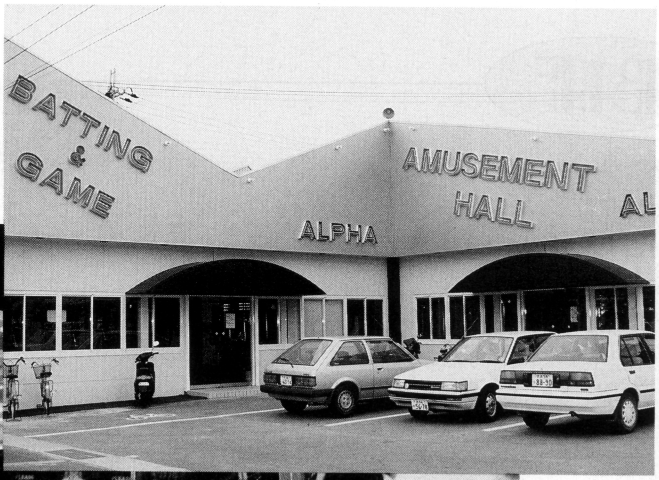
「メインストリート　梅田」
大阪市北区小松原町1-23
TEL．06(312)2019

O・P・E・N NEWS

◆郊外型の可能性を探る。意欲的な店舗リニューアル

アダルト客開拓へ、「ハード」・「ソフト」両面に投資

「アミューズメントホール・アルファ」オープン



既存店舗との差別化を図る

奈良県北部、田原本町の国道24号線沿いの、㈱スクラッチ（本社・大阪府寝屋川市、森田友久社長）直営ロケーション「プレイランドアルファ」がリニューアル、4月6日「アミューズメントホールアルファ」としてオープンした。

同店はバッティングセンターと、別経営である書店が一体となった、小規模な複合店舗の形で構成され、背後にはスーパーイズミヤが、そしてマクドナルドが隣接し、集客性抜群の立地条件となっている。

郊外型店舗の必要条件である駐車場も、マクドナルドとの共用スペースとして広く確保され、集客率アップに貢献している。事実、駐車場には周辺地域だけでなく、県外ナンバーの車も見受けられた。

次に競合店についてだが、隣接するスーパーイズミヤ内にもSCロケは整備されているが、「競合するというよりも、いい意味での相乗効果の方が大きい」（森田友久社長）というように、客の奪い合いにはなっていない。

これは、ターゲットにしている対象

◀ガラス面を多用する事によって明るい店内を実現！

▲店舗背後のスーパー「ジャスコ」

▲最も稼動率がよく売り上げに貢献している、クレーンゲームを中心としたフロア

が違うこともあるのだろうが、それだけでなく、ただ〝やみくも的〟な客集めをせず、しっかりとしたコンセプトに基づいた店舗運営にあるように思う。

スーパージャスコよりも、店舗として同店の方が先発であるにも関わらず、客を奪われることなく、売り上げを伸ばしている。

周辺に足を延ばしてみると、純粋なゲームセンターは無いが、ゲームコーナーを設置したボーリング場が多く、競合店と言える。

当然、同店と同じ郊外型店舗であるので、広い駐車場と余裕のある店舗構成により集客率を高めている。

しかも最近のゲーム熱の高まりを受け、以前のようにボーリングの待ち時間に、という程度ではなく、集客効果が期待できるゲームコーナーへと充実させてきている。

その上、ターゲットにしている年齢層が共通している為に、ライバル店として強力だ。だからこそ、これらの店舗との差別化が重要な課題であり、今回のリニューアルの最大の理由であろう。

その差別化の狙いは、ズバリ「ヤングアダルト層の開拓」（前出・森田社長）にあると言う。最近の新規オープン、リニューアルオープンのほとんどがそうなのだが、やはり狙いはヤングアダルト層を意識した店舗作りだ。

昔の〝ゲーセン〟というイメージを払拭し、洗練された〝おしゃれ感覚〟の溢れた内外装、そして機種構成が必要になってくる。又、そうしたハード面だけでなく、接客やサービスといったソフトな面も大きくクローズアップされてくる。

そうした「ハード」、「ソフト」両面への〝投資〟をどう考え、どう行われたのかをレポートしてみた。

外光を多く取り入れた店づくり

今回リニューアルされたのは、国道24号線に面したL字型の中二階部分。国道に面して2ヶ所の入口が設けられている。

向って左側の入口から入ると、メダルゲームコーナーになっている。今回のリニューアルでヤングアダルト層を意識して、機種構成を最も充実させた部分だ。

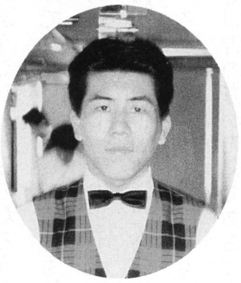
ワールドダービー、ゴールデンダービーや、サーカス・サーカスなどのマスゲームが6台、スロットマシン18台で構成されている。もっとも現時点では売り上げ面で大きく貢献はしていない。「あくまでも将来的な投資」（森田社長）と言うことだ。

そして実際の売り上げが見込めるのは、メダルゲームコーナーとは逆のフロア、つまり右側の入口から入ったL字型の反対部分、カーニバルゲーム、クレーンゲームのコーナーになる。

御存知の通り、㈱スクラッチはプライズ用オリジナル景品を数多く製作、販売している関係から、景品不足に困る事も少なく、又、アンテナショップ的なデータ収集も行なえ、その点でも大変効率よく稼動している。

◀今回のリニューアルで最も力を注いだメダルゲームフロア▼

▼1Fビデオゲームフロア、もはやバッティングセンターの待ち合いの雰囲気は感じられない。



「アミューズメントホール・アルファ」
和田　修店長

▼リニューアルにより「カップル客」の増加も目立つ

機種構成としては、パラダイスアレイの他、ドリームキャッチャー、UFOキャッチャーや、ラッキークレーンなどのいわゆるクレーン機が6台。そう多くは無いのだが、売り上げ面ではウエートが高いという。

同コーナーには、又、ウイニングランやスーパーモナコGP、G-LOCなど体感ゲームが8台、大型機だけに絞り、すっきりと配置している。

店舗の内装については、天井は黒、床は白系と「モノトーン」でまとめられ、シックな配色が好感を呼ぶ。そして中二階部（リニューアル部）の道路側は窓スペースを大きく、外光をふんだんに取り入れ、明るい店作りに徹したのが決め手。開店一ヵ月ではあるが、狙い通り「カップル客やヤング層の来店が増えた。」（和田修店長）と言う。

さて、階段を5、6段降りた一階の未改装部分を見てみる。

壁面の一方が、バッティングセンターの出入口である為、全面ガラス張りで大変明るい。元はバッティングセンターの待ち時間のために、ゲームを置いていたのが始りだそうで、現在の「アミューズメントホール・アルファ」の母体とも言うべきフロアだ。

ビデオゲームを主体とした機種構成のフロアだが、UFOキャッチャー2台、ファイナルラップ、フォートラックスも各複数台、設置されている。

現在では、バッティングセンターの待ち時間の利用よりも、純粋にゲームを楽しみにくるお客が多いことは、言わずもがなである。

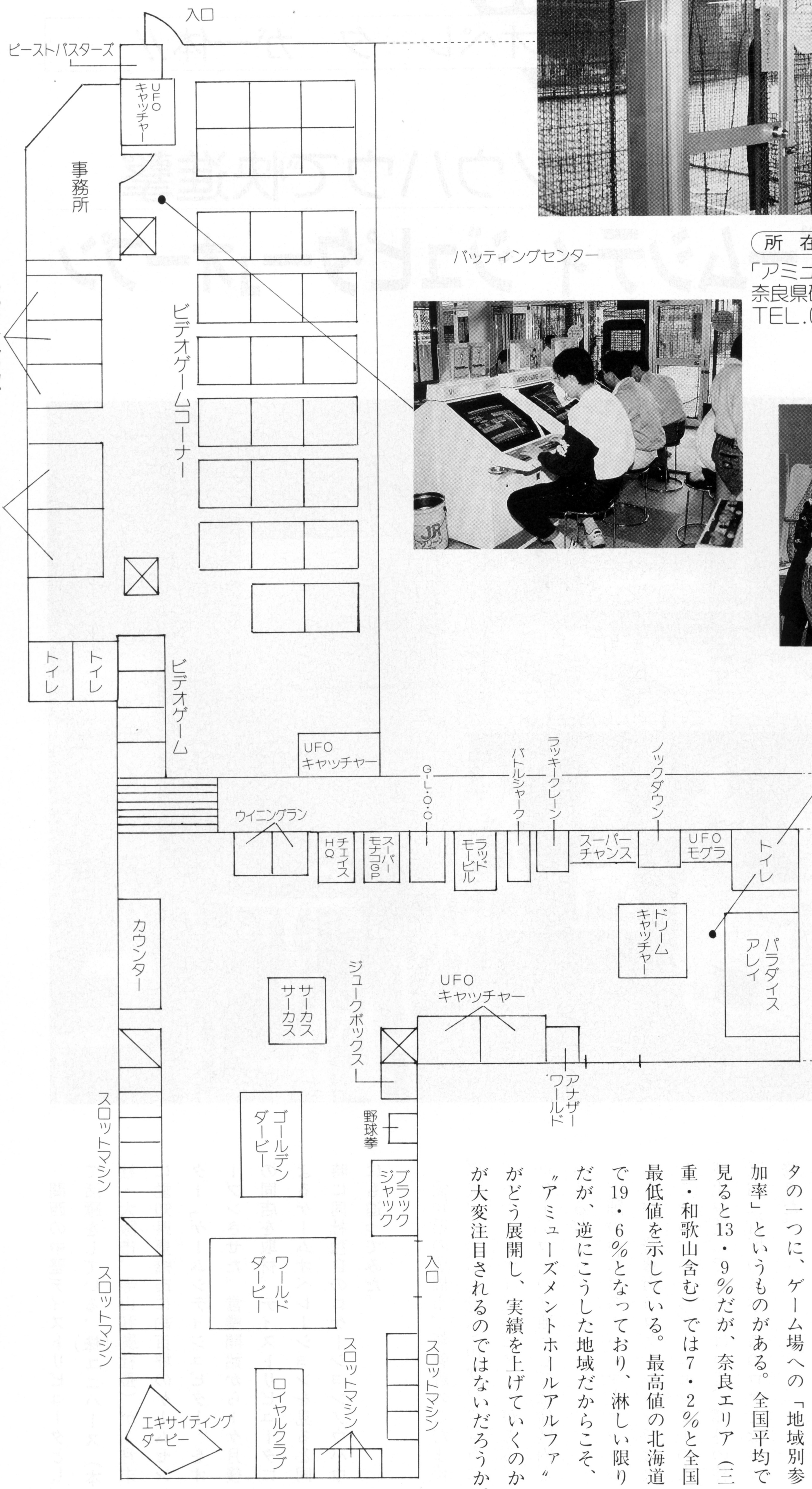
「制服一新！接客態度に変化」

さて、店舗構成・機種構成といったハードの部分を見てきたが、次はソフトな部分に触れてみたい。

ソフト面で肝心なスタッフのサービス体制だが、今回のリニューアルに合わせ、従来のいわゆる作業着的なユニフォームを一新、赤をベースにしたチェックのベストを採用。これが客への応対、反対に客からの接触にもいい面に変化があったそうだ。

毎日の営業においては、店内スタッフは3～4人常勤させ、又各所にビデオカメラが備えつけられ、事務所で操作できる等、店内管理には特に心が配られている。

事務所は一階の奥まった部分にあるが、店内への視界確保を考えガラス張り。ビデオゲームは、アップライト型をあえて少なくし、テーブル型を多用しているのも、見通しをよくするためだと言う。



所在地
「アミューズメントホール・アルファ」
奈良県磯城郡田原本町大字阪手626-1
TEL.07443(3)4096

参加率最低 地域に挑む

ここまで簡単であったが、ハード・ソフト両面からレポートしてきたが、ここで一つの資料を紹介しよう。

今月号で特集した「レジャー白書'91」には掲載しなかったが、同白書のデータの一つに、ゲーム場への「地域別参加率」というものがある。全国平均で見ると13・9％だが、奈良エリア（三重・和歌山含む）では7・2％と全国最低値を示している。最高値の北海道で19・6％となっており、淋しい限りだが、逆にこうした地域だからこそ、"アミューズメントホールアルファ"がどう展開し、実績を上げていくのかが大変注目されるのではないだろうか。

O･P･E･N NEWS

◆ディストリビュータとオペレーターが一体!!

新オペレーションノウハウで快進撃

ユニバース「ゲームシティ ジュピター」オープン

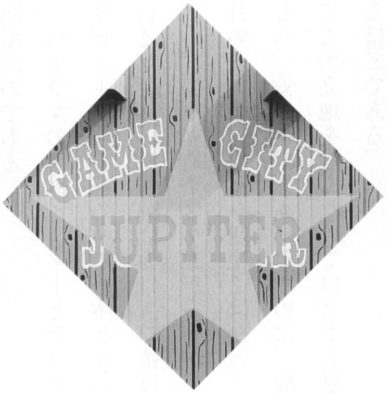
関西の中堅ディストリビュータとして活躍をしている、（株ユニバース（本社・大阪市、寺山和廣社長）が3月末に愛知県豊橋市に約百坪のゲームセンター「ゲームシティジュピター」をオープンさせた。営業開始から1ケ月後の同店を取材。ディストリビュータによるゲームオペレーションを見ると同時に同社独自のロケーションノウハウにも迫ってみた。

愛知県の豊橋市。新幹線のこだま停車駅。そこから車で10分のところに「ゲームシティジュピター」がある。ロケーションの立地としては住区内といえるだろう。

店舗の前にはスーパーマーケットがあるが、繁華街のロケーションでは決してない。いくらゲームセンターの大型化が進んでいるとはいえ、郊外の住区内に百坪のスペースのロケとは少々驚きだ。

しかも、近くに大型の集客力を持つ施設があるというわけでもない。40レーンあるボーリング場へ行くにも車で5分はかかる。顧客ターゲットである中学校、高校、大学へも5分、10分とかかる。

ゲームセンターの立地条件としては決して恵まれた環境にあるとは言い難



▲客層は中・高校生がメイン

い。しかし、なぜ、敢えてこの場所に、という素朴な疑問には後ほど答えることにして、まず同店のアウトラインを紹介する。

スペースは約百坪。来店者は低年齢層から中高生層、ヤングアダルト層、そして40才〜50才の中高年層と幅広く獲得している。夕方の4時から6時頃がピーク。この時間帯は、中学生、高校生が主。客単価は千円〜二千円の間。この時間帯以後にもうひとつのピークがくる。ヤングアダルトが主で客単価も、この数倍にハネ上がる。スタッフ総数9名。このうちアルバイトスタッフは7名。

これが「ゲームシティジュピター」のアウトラインである。特に特別な点はない。しかし、好立地とは言い難いロケーションに敢えて挑戦するには相当の自信と秘策が秘められているはずである。

優れた情報収集能力

その秘策のベールを剥ぎ取り、検証していくことにする。

秘策①ユニバース社は冒頭にも述べたようにディストリビュータとして蓄積されたキャリアを持っている。それはメーカーとの取り引き経験も豊富ということでもある。

その豊富な経験から最新の有望新製品情報を素早くキャッチ。顧客であるオペレーターにその情報を伝え、購買へと繋げていく。これがディストリビュータの仕事でもある。当然のことながら、この最新情報収集力はオペレーターとは比較にならないほどのパワーがある。

この情報収集力と情報量をベースにオペレーションしているだけに「どこよりも早く、的確に」商品構成を組むことができる。

最新のオペレーションノウハウは、この「どこよりも早く、的確に」商品構成を組むことがゲームセンター経営の成功と失敗の大きなターニングポイントになってきている。ここが経営戦略の重要なポイントなのである。

同社は、ゲームセンターを運営していく上での重要なポイントに於いて、既にノウハウを獲得している。また、その上に自社独自のオペレーションノウハウをも積み重ねてきているのである。

同社は豊橋店の営業を開始する以前から関西に於いてオペレーター業を既に経験、ディストリビュータとしての経験とオペレーターとしてのノウハウ、この両方を持って豊橋店の営業開始に

▲1台ごと余裕をもって並べられた
キャンディ筐体

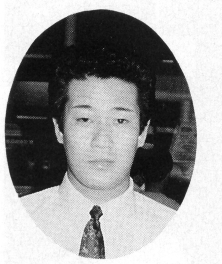
▲
◀メダルゲームコーナー

臨んだのである。

ベテランのオペレーターとディストリビュータが1社の中で一体となっているだけに経営戦闘能力はズバ抜けて高い。少々立地条件が悪かろうが、同社の前では、なんら問題ではない。むしろ、営業効率を高めるために、敢えてこの立地を選んだのではとさえ思えるほどである。

秘策②ここでも豊富なディストリビュータの経験をフルに生かし、豊橋店はメーカーのロケテスト店に選定されている。ロケテスト機は最新中の最新、まだ他に発売されていないゲーム機である。ゲームファンにすれば誰よりもいち早く最新のゲーム機に触れたいもの。そのゲームファンの心理をこの豊橋店ではガッチリ掴むことが可能なのである。

店のセールスキャッチフレーズは、「メーカー発売直前のロケテスト機設置店」これはゲームファンの目を引き付け、足を止め、店内へと向かわせるには十分過ぎるほどの効果があるはずである。



「ゲームシティ
ジュピター」
中野 弘隆店長

秘策③ディストリビュータの取り扱い商品は新製品だけではない。中古商品もオペレーターのニーズに合わせ動かす。手持ち在庫も必要だ。その中古在庫商品がここではオペレーター業に大きくプラス作用となって働く。

中古商品の中には、ゲームセンターで再び活躍する機種もある。再デビューのタイミングさえ誤らなければヒット商品級のインカムを上げてくれる中古商品さえある。

同社でも現場（豊橋店）からの要請を受けて、この中古商品をタイミング良く現場復帰させ、高成績を上げている。この点もディストリビュータとオペレーターが一体化した強みであろう。

同店では、このディストリビュータとしての機能をフルに使って、驚くべきことに「1日1ケ所、どこかの基板を入れ替えている」と云う。1ケ月ではなく、1日である。

毎日、基板交換ができる在庫量とは、戦場で弾薬がたっぷりとあるということであろう。これは戦う者（現場スタッフ）にとってはこの上なく心強いことである。弾切れの心配は無用なのである。

接客サービスの徹底

以上がユニバース豊橋店「ゲームシティジュピター」の秘められたノウハウの極一部である。

オープンから1ケ月が経過。売上げは、このノウハウを十二分に駆使して快調に右上がり傾向を現在も継続中である。

それでも「目標金額を下回っている」（寺山社長）と厳しい採点を下している。同社としては、この程度の数字では決して満足できるものではないのだろう。更に高い目標設定があるようだ。

「理想としていた目標には及ばなかったが、これ以上はキープしたいと考えていた最低目標は越えました」（中野店長）

目標のひとつのハードルを飛越せば更に高い次のハードルが待ち構えている。

「営業を開始してまだ1ケ月。知名

度はまだまだ低い。これをいかに上げていくかがひとつの課題です」（中野店長）。

知名度を上げ、地域内に浸透させていくには、チラシの配布や立てカンバンの設置など広告・宣伝が力を発揮する。しかし、それだけでは人が来て、人が帰る、だけである。

その一度来た人をいかに固定化させるかがビジネスのポイントであろう。

同店では「接客サービスの徹底」で顧客の固定化を図っている。

ゲーム機の清掃、店内の清掃などは当然のことであるが、オシボリの提供なども、ここでは当たり前のようだ。それよりも「うちの店に来られるお客様と会話を交わし、親しく、仲良くなるようにしています」（中野店長）

▲インフォメーション

ゲーム機のオペレーションは、ひと昔前まで「コンセントを差し込むだけ」とまで云われていたが、今では、そんな感覚では、このビジネスをやっていけはしない。

どの店でも提供できるゲーム機のソフトは同じ。その中で、いかに他店と違うサービスを提供できるかが、このビジネスの「鍵」なのである。

しかし、これは簡単なようで日々の中で実行していくことは難しいことである。

「スコアーの上がらないお客様がいれば、ゲームの攻略方法をお教えしています」（中野店長）

最近のゲームセンターでは、ゲームアドバイザー、インストラクターを採用しているところも珍しいことではなくなった。都心型、繁華街型のゲームセンターでは若い女性のインストラクターを採用しているところさえ出現している。

ゲームセンターは、ゲーム機で単に遊べさえすればいい場所から「心地良い空間の提供」へと変化してきている。ゲームプレイヤーに気持ち良くゲームをしてもらうためには「高度な接客サービス」が必要となってきているのである。ゲームオペレーションは、最も難しいサービス業のひとつになってきている。

中野店長の「接客を大事にしたい」の基本姿勢は営業開始1ケ月で早くも形となって跳ね返ってきている。

「人気のUFOキャッチャーで、なかなかぬいぐるみが取れないひとにはチョットしたアドバイスで取り易くしてあげています」

若いカップルなどは女性が「あのぬいぐるみを絶対取って！」と男性にねだっている光景をよく見る。

男性もゲームを楽しむどころか、必死でぬいぐるみを摑もうとしている。簡単に取れそうで取れないのがプライズ機。数百円はアッと云う間で気が付けば千数百円も使ったということになる。それでも、ぬいぐるみのひとつでも取れれば満足できるが、ひとつも取れないわ、金は使うわ、では横の彼女の顔もまともに見れない。

ここでタイミング良く、店のアドバイスがあり、目当てのぬいぐるみを取ることができたとしたら？客が喜ぶのは当然のことであるが「あそこの店は景品が取れる」と評判になるはずである。とくに若い女性は仲間内で「ネェネェ、そのぬいぐるみどこの店で」となる。男性の方にしても「あの店に行けば取れる」と仲間に吹聴するわけだ。

「口コミで広がっているという感じで、浜松から車でくるカップルもいます」と好結果を生んでいる。

「接客を大事に」という中野店長の基本姿勢はアルバイトスタッフにも浸透している。「アルバイトスタッフには休憩時間や時間のある時にゲームをしてもらっています」

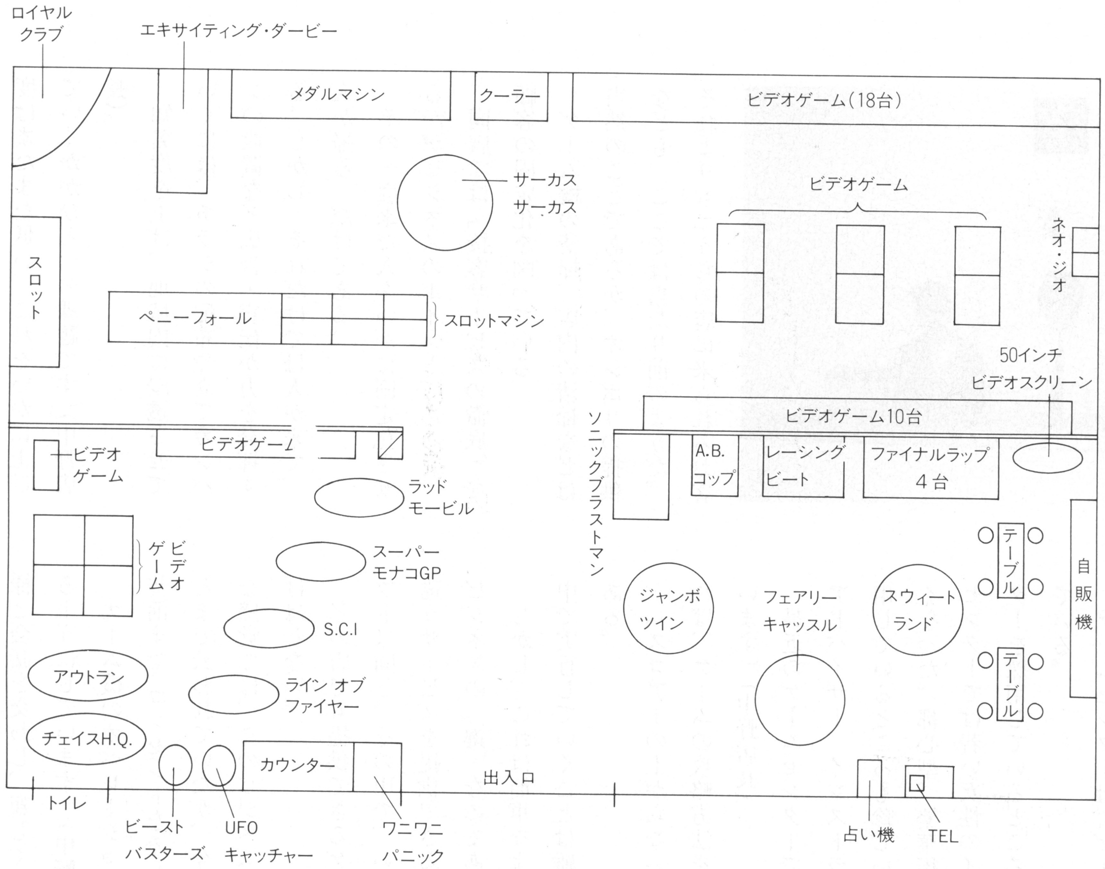
これもスタッフ全員が適切なアドバイスができ「ゲームビジネスの接客の基本を守り、実行できるように」との考えからである。

この基本姿勢が顧客のゲーム機のスコアアップを手助け、プライズ機でのアドバイスとなって好結果を生んでいるが、実は、こうしたこともさることながら、この同店の姿勢が大きな成果へと繋がっていくのはメダル機においてである。

メダル機はゲームセンターの主力機である。売上げに占めるウエートも大きい。固定客を増やし大幅アップへと売上げを導くのも、このメダル機のパワーなしでは実現できない。

同店では「メダル機のペイアウト率をきめ細かく調整」という方法で、固定客の増加と売上げアップを図っている。

例えばこうだ。曜日、その時々の客



所在地

「ゲームシティジュピター」
愛知県豊橋市伝馬町14
TEL. 0532(64)3555

付などを考慮し91%～87%の間でペイアウト率を細かく調整、常に「お客様が満足するように」との配慮がされている。

メダルゲームはメダルインメダルアウトの遊び。微妙なペイアウト調整など一見不要のように考えがちだが、このデリケートな感覚を失えば、メダル機の特性を生かしきることなど到底できない。

「メダル機のペイアウト率を高く設定したことは成功でした。これによって他のゲーム機への客の流れも良くなりました」(中野店長)。

顧客の流れという点で、もうひとつ同店にはユニークな試みがある。

50インチスクリーンにF1レースを常時ビデオ放映している。自販機からジュースでも買って休憩スペースで、このF1レースをゆっくり見るのもいいだろう。

ところが、その直ぐ横にファイナルラップなどのドライブもののコーナーがある。F1のエンジン音、エキサイティングな実況放送、これがゲームファンの心理を刺激しないわけがない。気分はレース場にいる感覚になっている。ついコインシューターに百円玉を入れ、ハンドルに手が伸びるというわけだ。

顧客はまんまと同店の戦術に見事はまるというわけだ。F1レースの実況アナウンサーの絶叫する声を聞きながら、ゲーム機とはいえ、自らマシンを操っていると、気分はすっかりF1パイロット、という錯覚にも気持ち良く陥ることができる。

今後は、昼間は中・高校生を中心にした顧客づくりを進めると同時に、夜間のアダルト客の増加を計画している。また各種販促の計画も進められており、「次の大台を狙う」売上げづくりへと着々と計画が進められている。

オープン1ケ月でスタッフの意識がここまで高いロケーションである。次の次の大台もクリアー可能だろう。

冒頭に立地条件について述べたが、「ゲームシティジュピター」の前を毎日約1万人の高校生が通る。これは高校生だけの数字である。目で見える条件としては最高の立地とはいいがたいが、この1万人の高校生の数パーセントを顧客として獲得すれば、次の目標達成は軽く突破できるだろう。いや、それ以上も十分に狙えるロケーションである。中野店長に取材を終えて「一年後にまた取材させてください」とお願いしたほどで、期待できるパワーを秘めたロケーションであった。

子供たちは遊びを通じてルールを学ぶ

――カラオケビジネスを育てよう――

遵法営業・健全営業は、業界発展の必須条件

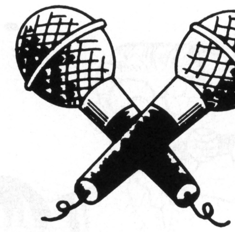
■カラオケビジネスは、広く老若男女に歌うよろこびと楽しみを提供する素晴らしいビジネス。大切に育てていきたいものです■社会生活がそうである様に、どんなビジネスにも、どんな遊びにもルールがあり、特に子供たちは遊びを通じて社会生活のルールを学んでいくものです■青少年の顧客に対しては、適正な営業時間の設定、喫煙の禁止、酒類の提供・持込みの禁止等、遵法営業・健全営業を旨とすることで、一層の繁栄・発展を期しましょう。

（月刊コインジャーナル）

第10回

♪ KARAOKE

カラオケビジネス実務講座



「集中管理システム」

カラオケを1ケ所でコントロールできる「集中管理システム」が注目を集めている。これまでソシアルビルなど主にナイト市場を中心に普及してきたが、ここにきてデイ市場のカラオケボックスにも波及しはじめた。数々のメリットが期待できる「集中管理システム」の現状をデイ市場のカラオケビジネス最前線で取材した。

多くのメリットがある集中管理システム

「集中管理システム」を簡単に紹介すると、各カラオケルームのリクエスト用端末器とオートチェンジャーが設置されている管理室をケーブルで繋ぎ、1ケ所で客のリクエスト全てに応えようというもの。

元々、このシステムはCCTVと呼ばれ、シティホテルや様々なレジャーホテル向けの各種映像サービスシステムとして商品開発されたものである。カラオケ「集中管理システム」はこれをカラオケ用に改良、転用したものである。

このシステムそのものは5~6年前からパイオニア、日本ビクターなど大手メーカーが手がけていたが、カラオケ大手のティアンドエムが独自のシステムを89年に開発、90年には業界最大手の第一興商が販売に本格進出するなど、ここ数年で急速にこの「集中管理システム」が注目されるようになり、市場への浸透にも一段と弾みがついたようだ。

このシステムのメリットとしては、まず、ゲスト・テナント（客室側）は①カラオケスペースが小さくて済み、それだけ営業面積は有効に使える。②リース・レンタル料金がリーズナブルである。③カラオケ操作が簡単・手軽。などが上げられる。

またオーナー側は①テナント賃貸収入以外にカラオケレンタル料金も得られる。②全室にカラオケシステムを設置するよりも投資コストを低く押さえることができる。③営業データを管理・収集しやすくなる。④他業者との差別化ができる。などの各種メリットがある。

カラオケリース業者もこのシステムを採用することによって①施設内のユーザーを全て独占することができる。

リクエスト処理能力を高めたボコモーションシステム

②サービスタッフの削減が可能など、大きなメリットがある。

このように様々なメリットが期待できる「集中管理システム」であるが、これまでリクエスト処理能力が現状に対応できず、普及スピードを鈍らせてきた。

しかし、ティアンドエムのカラオケ搭載能力210タイトル、ソフト5003曲という業界ナンバー1の豊富なレパートリーを誇る〝ボコモーションシステム〟が登場、課題であったリクエスト処理能力を飛躍的に高めることに成功した。

同社によると、このシステムによるロケーションは既に150カ所以上に達していると発表しており、これによって「集中管理システム」は市場での普及、そして定着へと向けてより弾みがついたと云えよう。

ティアンドエムのシステムは、平成元年秋にマニュアル方式を開発、同年末にはLDチェンジャーとホストコンピュータによる全自動システムを完成させた。現在、マニュアルと全自動の2方式を採用している。

マニュアル方式は、1台の端末機に対し管理室に2台のマニュアル型LDプレーヤーを設置、コントローラーに表示されたディスク番号に応じスタッフが交互に動かす方法。

この場合、従来は店舗の数だけソフトを必要としたが、同システムでは10店舗あたり2、3セットで済む。当然、コストは大幅に低くなる。

またオート方式は、2プレーヤー内蔵の30枚型チェンジャーをリクエスト頻度の高い部分のみを複数でカバーするというアイディアを採用、課題であったリクエスト処理能力を高め、この問題をクリヤーした。

マニュアルとオート方式の集中管理システムを持っているところは、現在のところティアンドエムしかなく、幅広い市場対応がセールスポイントのひとつになっている。

加えて同社のシステムは210タイトル5003曲という豊富なレパートリーも大きなセールスポイントになっている。チェンジャー1基あたりのディスク収納枚数が業界最小容量の30枚。これによって、小回りを利かせた拡張が可能になり、チェンジャー容量を気にすることなく、いくらでもソフトタイトルを増強することができるようになった。

ナイト、デイ両市場に普及

これまでソシアルビルなど主にナイト市場での実績を積み重ねてきた同社のシステムであるが、ここにきてデイ市場のカラオケルーム、カラオケボックスにも普及しはじめた。

省コスト、省スペース、省力、サービスの差別化、業界最大のレパートリーといった数多くのメリットがあるだけにナイト市場同様にデイ市場でも同様の実績を上げるのは確実とみられている。

既にデイ市場でも「カラオケボックス関係者からの引き合いが増えている」とかでカラオケ集中管理システムはナイト、デイの両市場に定着しそうな気配をみせている。

ゲームセンターとカラオケルームの複合店で成功を収めている（株）VIPでも「近々オープン予定の店では、集中管理システムを導入する予定」(同社見上課長）とかで着実にデイ市場に根を下ろし始めているようだ。

「今までリクエストした曲がすぐにかからない、待ち時間があるなど対応処理能力に若干の問題があった。今現

在のシステムはそれが解決されただけに、今後、このシステムはかなり普及していくのではないか」(前出の見上課長)と期待を寄せる。

集中管理システムが好評な理由として①カラオケルーム内を広く使える。②売り上げ管理がしやすい。③イタズラなどによるカラオケ機器の故障、破損などがなくなる。④離れた場所からでもロケーション管理ができるようになった。などがある。

①の室内を広く使える、ということは「競合店が増加している現在、他店とどうやって差別化していくかが大きなポイントになってきている。室内インテリアなども今以上に凝ったものにしていく必要がある。カラオケ機器がなくなれば、室内をスッキリした空間に創れる」(VIPの見上課長)とこのシステム導入が他店との差別化を図る上で大きな力を発揮するのではないかと指摘する。

カラオケビジネスは単に、歌を歌うだけのスペース提供から、リラックスしてエンターティメントを楽しむ空間へと質的変化してきている。

そうした時代のニーズが変化してきている時に、このカラオケルームからカラオケ機器が消えるということは、対抗他社に対して、大きな武器となることは確かであろう。

人手不足時代の新システム

②の売り上げ管理が容易、というメリットも見逃せない点だろう。カラオケビジネスの営業は深夜にまで及ぶ。それでなくても、人材の確保が難しい時代である。深夜ともなれば、なおさらのことで、どの店もスタッフの確保に必死である。

集中管理システムを導入することによって、最小人数のスタッフでスムーズな運営が可能になった。慢性的な人手不足の時代が続くと予測されているだけにオペレーターにとって大きな魅力だろう。

また、こんな声もある業者から聞いた。「アルバイトスタッフだけに運営を任せていると、売り上げ管理がズサンになってくる。友達は無料にしたりとか、超過料金を徴収しなかったりとムチャクチャなことも起きてくる。売り上げの一部を自分のポケットに、ということもある」とかで、この売り上げ管理の問題もカラオケビジネスのオーナーにとっては常に頭痛のタネであったようだ。

これがコンピュータ管理されることで一挙に解決した。その上、営業データが得られることで、きめ細かい経営戦術を立てることができ、長期的な展望にたった計画も実施できる。

③のイタズラによるカラオケ機器のトラブルがなくなる、という点でもメリットは大きい。

この「カラオケビジネス実務講座」でも、この問題を取り上げたことがあるが、カラオケ機器にトラブルが発生するということは、修理が完了しカラオケ機器が修復するまで、その部屋は完全に営業ができないということである。単にカラオケ機器の修理代がかかるというだけではなく、営業面での損失の方が大きい。

またイタズラによる故意に発生したトラブルでなくても、飲食をとりながら歌うというカラオケルームの性質上、コインシューターなどカラオケ機器のトラブルは多い。そのたびにメンテナンスを呼び、部屋をクローズしていたのが、このシステムの導入によって皆無になるわけだから、営業効率は当然アップする。

④の離れた場所から管理できる、という点もユーザーが注目しているメリッ

トのひとつである。

複合店の運営に威力を発揮

カラオケとゲームセンター、ビリヤード、ビデオショップなど複合店スタイルを採用している店は多い。複合店化することで確実にパワーアップするが、またそれだけ管理面での負担も増えることになる。

だが、この集中管理システムなら、そうした複合店の管理もしやすくなる。

複合店スタイルで展開している企業にとっては、このシステムはなくてはならないものになろう。

また単独店の場合でも、地代のより安い場所に管理室を移すことによって、カラオケルームのスペースを最大限活かし、ロケーションの営業坪効率を高めることが可能になった。

カラオケビジネスが郊外型から都心型へと変化してきている現在、このシステムの持つメリットは大きい。

こうして「集中管理システム」をみていくと、ナイト市場のソシアルビルのみならず、デイ市場のカラオケビジネスにも数多くのメリットがあることが分かる。

前出の（株）ＶＩＰの見上課長は「極端に少ない部屋数のロケーションは別にして、今後新規オープンは、このシステムを導入していくのではないか」と予測しており、10室〜20室程度のカラオケルームでも、このシステム導入で十分採算が合うのではとコメントしている。

集中管理システムの導入には、数々のメリットがあり、ユーザー側の評判も良く、期待もまた高い。しかし、既に営業しているロケでは、このシステムにすべて入れ替えるには少々負担が大きい。

また、1カ所で集中管理しているだけに万一、トラブルが発生した場合、全機能がストップするのでは、という不安も若干残る。

だが、どのロケーションにもパーフェクトなシステムなどは在り得ないことで、現在、考えられる範囲では、このシステムはパーフェクトに限りなく近づいたものだろう。

デイ市場のカラオケビジネスが爆発的なブームを経て、質を問われる時代に突入した現在、このシステムがまたひとつカラオケ市場の質を高める役割を果たすことは確かであろう。

（英国・ユーロスロット誌より）

イギリス

◆J.トーマス氏、ATEの会長に就任

この程、ジミー・トーマス氏がイギリスのATE社の会長に就任した。同社はロンドンで年次博覧会を組織する。

◆メリット社、ソフトチップダーツ機の国内販売を狙う

「国内で6万台までのソフトチップダーツ機を販売できる可能性がでてきた」と、イギリス3大メーカーの1つ、メリット社は言う。だが、盛り場の土地の殆どを所有する地元の醸造業者はこの可能性をあまり歓迎しておらず、アメリカ本社はこの状態の改善に尽力している。

同社は壁掛けタイプのダーツ機をデザインし、ある醸造業者とロケテストを行なっている。これは国内市場に確たる地位を獲得する為で、現在促進活動に力を入れている。

ソフトチップダーツ機はドイツに4500台あり、スペインではブームになっている。ヨーロッパでこのダーツ機の受入れを拒否しているのは、事実上イギリスだけである。メリット社を含め、バリー社、アラクニッド社の3大メーカーはこれまでにソフトチップダーツ機の販売を試みたが、国内市場にあわせた開発上の工夫が必要である。

メリット社のピーター・フェウアー社長は次のように語っている。

「イギリスは、ヨーロッパ諸国でダーツプレイヤーの最も多い国である。であるから新製品に否定的見方をする者がいても驚くべき事ではない。我社がターゲットにしているのはダーツをする5％の客ではない。むしろ95％のダーツをしない人達である」

「ソフトチップダーツはスチールチップダーツと対抗する目的で造られたのではない。ソフトチップダーツもプレイヤーに要求される能力は同じである。だが、自動スコアボードを内蔵しているので、客をより引き付けると思われる」

メリット社は新製品〝スコルピオン〟を製造し、様々な市場への進出を狙っている。同製品は壁掛けタイプのダーツ機で、従来の7フィートタイプのものよりスペースをとらない。

また、同社はアメリカ市場参入の為の〝カラー計画〟を廃止し、〝スコルピオン〟の色を従来のものに戻した。同ゲーム機は301や501、ダブルスタート等のプレイ種類のバリエーションを全て持っている。その中の〝ソロチャレンジャー〟は、プレイヤー1人がゲーム機と4つのレベルで対戦するというものである。

「我社はイギリス市場向けの特別製品を企画した。それは醸造業者の望みを全て兼ね備え、プレイヤーを満足させるゲーム機である」

メリット社はリデンプションセンターも建設しており、「エレクトロニックダーツゲ

ーム機が国内で未だに成功しないのは、委員会と努力の欠乏の為である。だが、前回の経験で情報をかなり集める事ができたので、それを活かすつもりだ」

「醸造業者はパブに新しい製品を設置したいと考えている。彼らは必ずこの新ソフトチップダーツ機への見方を変えるだろう」と、同氏は語る。

◆ディスレジャー、KWSのプッシャー販売契約を結ぶ

ディスレジャー社（セガとナムコの共同出資会社）はイギリスのプッシャーゲーム機メーカーのKWシステムズ社と契約を結んだ。

同社はKWS社のプッシャーゲーム機とリデンプションゲーム機〝ビッグレーシング〟をそれぞれ、最低でも100台取り扱うと定めている。この契約は120万ポンド以上の価値があると見られており、12ヶ月間を期限としている。

また、同契約は新しく開発されたプッシャーゲーム〝エクストラバガンザ〟も含む。

KWS社は、この契約を結ぶことで、ヨーロッパでイニシアチブを持つ一流の輸出業者に近づくことができる。KWS社は東ヨーロッパ諸国での販売も狙っている。

ディスレジャー社のケネディ部長は、〝エクストラバガンザ〟の全販売数の30%をヨーロッパ諸国に輸出するつもりだと語る。新ヨーロッパ市場の見通しについては、少なくともアメリカ市場に匹敵する程には成長するだろうと評価している。

オランダ

◆ロタリーゲーム管理機関を設立 役員を指名する

ロタリーゲームに関連したゲーム機の管理基盤をつくる為の法案が、オランダ下院議会で可決された。だが、政府は委員会に調査を依頼。この為、委員会が設けられ、活動準備期間として1年を与えられている。委員会の役員はゲーム機を管理している省の指名を受けており、H.ホフネゴル氏、V.ゴエドフォルク氏、J.マスマン氏、W.ラクホールスト氏等がいる。その他、上院議会からE.ハーレス氏と、司法大臣のバン・アッグ氏も加わる。

◆コインマシン業界、スロットマシン設置問題で協定を結ぶ

オランダのコインマシン業界は、喫茶店やファーストフード店でのスロットマシン設置問題で地元当局と衝突している。'86年に業界安定を目的とした法律が定められた時、オペレーターは様々なロケーションにスロットマシンを設置したが、政府の真の目的は、様々な種類のゲーム機を幅広く普及させることであった。

こういったロケーションにはペイアウト機しか置いておらず、これに反対している町議会もある。とりわけ、デベンテル市ではオランダのゲーム機協会を介入させ、オペレーター、町議会、土地所有者の3者間で全てのロケーションのペイアウト機とアミューズメント機の数の均衡を保つというVAN協定を結んだ。このような状況は他の地域でも見られている。

◆多目的ミーティング場「パーティーパレス」オープン

オランダ、ヘレンドーム市のアドベンチャーパークにイベント会場として、パーティーパレスがオープンした。

1500人収容可能のこのパレスは豪華な造りで、パーティーや会合等の会場として利用できる。

この公園の責任者、J.A.バンデンバーグ氏は次のように述べる。

「過去に開かれた会合で、もっと大きな会場が必要だと感じた。以前は400名しか収容できなかったが、このパレスを建てて以来、問題も解消。この多目的ミーティングパレスは大規模グループのニーズに応えられる」

ビジネスとパーティー用途だけでなく、展示場としても利用できる。現在、様々な利用法が考慮されている。

◆ヘレンドームのアドベンチャーパークに〝スアーラット〟を建設

オランダ、ヘレンドーム市のアドベンチャーパークでは、スペシャルアトラクションとして〝スアーラット〟を建設中である。この一風変わったアトラクションは、ネズミの形をした車に乗り込み、暗く長い下水道風のスイッチバックをドライブするというもの。

パークの責任者であるバンデンバーグ氏は、

「我々はこのアトラクションを選んだ事に非常に満足している。これは新しいタイプのライドであり、全く新しい試みでもある」と語っている。

3つのステージを持つ〝スアーラット〟は今年のシーズン開幕までには完成すると思われる。

この他にもフランス風ペイ

ブメントカフェテリアや飲食店等もシーズンに向けて準備されている。

ドイツ

◆W.S社、国内・外に進出計画

ドイツで最大規模を誇るゲーム場の経営会社、ウエストダッチ・シピルバンケン社は今年、カッセル市にカジノを、オルフス市にゲーム場をそれぞれ建設する計画を立てている。同社の昨年のゲーム機総売上げは2億1180万ドイツマルクであった。

同社はマスメディアと提携し、国内民営テレビ局のRTLやSAT1とルーレットやビンゴ等のゲーム番組を提供している。

だが、同社が今後に注目しているのは、東ドイツへのゲーム場進出である。また、国内だけでなく、スイスやスカンジナビアへの進出も計画している。

◆NSM社、ギャンブルゲーム機の生産ライン減少を予測

NSM AG社の'90年度の総売上げは3億3000万ドイツマルクであった。一昨年の2億8700万ドイツマルクと比較すると、やや上昇気味といったところである。この上昇の主な理由として、新東ドイツ市場の出現が挙げられる。西ドイツのギャンブルゲーム機市場は後退しているが、この新市場の影響を多分に受け、同社のスポーツゲーム機の販売結果は素晴らしいものであった。また、ジュークボックスの見通しも明るいという事である。

総売上げ額のうち4600万ドイツマルクは輸出品の販売によるもので、一昨年は3000万ドイツマルクであった。20%の減少だが、同社はギャンブルゲーム機の販売割当てを55%から45%に減らす事ができた。

同社のコメントの通り、厳しい政治的・経済的制限の為、ギャンブルゲーム機の生産ラインは減少し、微妙な状態になっている。

デンマーク

◆レストラン法案の決議遅延と高まるゲーム機設置自由化への期待

デンマークでは、当初10月には国会で決議されると見られていたレストラン法案が、先に行なわれた選挙の為に遅れている。

この法案は審議段階であるが、同国では現在経済は安定し、賃金協定の結果、低インフレ政策が引続き取られると思われる。即ち、賃金のバランスが改善され、失業者も減少すると見込まれている。

このレストラン法はデンマークの殆どの事業を規制するもので、レストランや喫茶店、バーに設置するゲーム機が更に自由化されるのではと期待されている。業界でも、飲食物への交換やプレイ促進目的に使われるメダルのかわりに、現金の使用が可能になるのではと期待の声が高まっている。

デンマークで最高収益を上げているのは、未だにペイアウト機である。

だが、最近、ジュークボックスが除々に普及し始めている。オペレーターもジュークボックスの見通しは明るいと評価している。

イタリア

◆イタリア業界レポート、アミューズメント総支出額を発表

イタリアで発表された業界レポートによると、'90年にビデオゲーム、ピンボール等に費やされた金額は、4000億リラであった。これは、アミューズメント総支出額の13%に相当する。

イタリアには現在、80のコインゲーム機メーカーがあり、その総売上げは3100億リラ。そのうち2050億リラが輸出額。輸入は電子部品を主流にしているが、国内製品用に合わせなくてはならず、輸入額も530億リラと少々下がる。

レポートによるイタリアのゲーム状況は、全国にアーケードセンターが2100軒。従業員数3750名。オペレートされているゲーム機30万台となっている。

スペイン

◆アミューズメント協会ファコマレとアンデマール合併

スペインで一流のアミューズメント協会ファコマレ（メーカー及び大規模オペレーター構成）とアンデマール（小規模オペレーター構成）が合併し、新たにフェデマールを結成した。

この新協会はスペインのゲーム機業界の85%が代表して結成している。この他にも、フェマラ（オペレーター構成）やアセディコ（ディストリビ

ュータ構成）のような小規模協会もある。

フェデマールは１つの組織を２つの部門に分ける形で運営される。会長はそのままで、E.モラレス氏がファコマレの、V.カルボ氏がアンデマールの会長をそれぞれ務める。

スペインには１００のゲーム機メーカーがあるが、総売上げの90％が、ウニデサ、フランコ、シルサ、セガサのメーカー４社によるものである。

フランス

◆５社タイアップで専門情報ファイルを公表

輸出業者のＰＳＤ社、ウィリアムズ社、バリー社とアミログループが月刊業界誌のリンター・オートマティックとタイアップ。業界で初の専門情報ファイルを公表することとなった。ＰＳＤ社が無料でオファーするバインダーに情報を集めストアする。この初の試みに、フランスのオペレーターは嬉々としている。

◆競技大会開催を予定

フランスでは、ビリヤード競技会に対する関心が益々高くなってきている。昨年の国内大会の参加者は４万５０００人であったが、今年は６万人が予想される。

今年は６月23日にパリで開催される。個人戦だけでなく、団体戦も行なわれる。

オーストラリア

◆M.C.A.社、ウィリアムズ製品の販売権を巡る裁判に勝訴

オーストラリアで争われていた新製品及び中古品の輸入問題についての裁判が、ようやくその解決をみた。公定業者のＬＡＩ社（レジャー・アンド・アライドインダストリー）との裁判で、クイーンズランドのマルチコインアミューズメント社が勝訴。ウィリアムズ社のピンボールゲーム

The Coin Op. Journal

COIN JOURNAL MONTHLY
ANNUAL SUBSCRIPTIONS

Please remit the one-year subscription fee plus shipping costs to the bank indicated below or mail a money order for the appropriate amount. (Notify us of your remittance and include your name, address, telephone and fax number. You may do this by fax.)

Bank name : Sumitomo Bank Minamimorimachi-branch.
A/C No. : 129-632059
Address : 1-29, 2-chome, Minamimorimachi, Kita-ku, Osaka, Japan.

NOTE [Subscribers in Korea, Taiwan, Hong Kong and Singapore will find it more convenient to apply to Coin Journal agents in their respective areas.]

Coin Journal Co., Ltd.
503 Juraku Bldg., 9-23, Togano-Cho, Kita-Ku, Osaka, Japan.
TEL.06(315)7739 FAX.06(315)8075

機輸入の権利を得た。

この問題はマルチコイン社が〝ロードキングズ〟等の中古品を輸入し、販売広告を出した'87年から争われている。LAI社は、新製品であろうが、中古品であろうが、ウィリアムズ社の全製品に関する権利は自社にあると主張していた。LAI社は'89年に、クィーンズランドの最高裁判所で勝訴している。しかし、一年前、連邦裁判所に上告し、今回マルチコイン社が勝訴し、既に販売活動を開始している。

ニュージーランド

◆コインマシン業界を襲う税問題 AOSNZ、会員に呼びかける

AOSNZ（ニュージーランドアミューズメント・オペレーター協会）は現在、物品税やサービス税への反対を会員に呼びかけている。この税は、実際にはゲーム機総売上げに課される付加価値税12・5%となるものである。

これはエンドユーザーに課されるものなのだが、業界は、ゲーム料金に12・5%を課せるはずがないと主張。政府の「課税ゼロ」容認を求めている。

AOSNZは会員と統一戦線を張ってこの問題に取り組むべく、会員のサポートを求めている。

韓国

◆EECMA、韓国のマイクロチップメーカーを告訴

EECMA（ヨーロッパ部品メーカー協会）は、韓国のマイクロチップメーカーをダンピング法違反で告訴した。ECの執行委員による調査が行なわれている。

'98～'99年で同社の1メガビットRAMのECへの輸出量は、30万から400万へと、13倍に激増。また、EC国内でのマーケットシェアも、1・55%から7・55%へと、5倍に増加。株価も同様に、ものすごい勢いで上昇した。

ECは日本とRAM輸入に対するダンピング協定を結んでいる。しかし、韓国との間に協定は無いので、ECの産業は大損害を受けると、協会側は主張している。

韓国の輸出業者の生産能力は将来の国内市場のニーズを遥かに越え、集中販売ネットワークを築き上げる程に成長している。

アメリカ

◆フリッパー〝バーレーダビッドソン〟大盛況 バイクウィークを呑む

フロリダ州デートナで第50回バイクウィークが開催され、100万人が参加した。そのうち50万人がバイクウィークの付属という形で開かれたハーレーダビッドソン展示会に参加し、このショーを独占する結果となった。

バイクウィークではオートバイレースやパレードも催されたが、バリー/ミッドウェイのニューピンボールゲーム〝ハーレーダビッドソン〟が最も人気を集めていたようだ。

◆データイースト、コズモギャングズの独占販売権を獲得

データイーストは、ナムコの製品〝コズモギャングズ〟の南北アメリカにおける独占販売権を獲得したと発表。

リデンプションゲームの流れを組むこの製品は、既に昨年ニューオリンズで開かれたAMOAエキスポで紹介済みで、今年の1月中旬からアーケードに登場し始めた。

同製品はデータイーストのリデンプションゲームを代表する製品の1つである。データイーストアメリカのキーナン社長は独占販売権の獲得を心から喜び、こう述べている。

「10年前、ナムコが初めて〝パックマン〟を製造して以来、同社は、業界で最も誇れる会社である」

同製品のPCボードは日本から輸入され、データイーストのアメリカ本社（カリフォルニア州サンホセ）で取り扱われている。

◆データイースト、ピンボール〝ダイノサウルス〟開発中

データイーストは有名な映画のタイトルやキャラクターをテーマにした製品を製造している。これまでに〝バック・トゥ・ザ・フューチャー〟〝オペラ座の怪人〟〝シンプソンズ〟等のロゴを使用している。

同社の技術開発部門では〝T.M.N.T.〟〝バットマン〟〝スタートレック〟（9月のAMOAエキスポで発売予定）〝チアーズ〟〝トータルリコール〟等、著作権を取り、製品化している。〝ダイノサウルス〟はまだ開発段階で、著作権も取っていない。このゲームに関して現在分かっているのは、ダイノサウルスがピンボールゲームであり、ゲーム中のボールを口で摑み、吐き出すというところまでである。

ワールドイベントカレンダー

6 月

◆1日―4日
夏季CES'91
場所：アメリカ、シカゴ・マコーミックセンター
連絡：CES
TEL：202－457－8700
FAX：202－457－4901

◆4日―5日
ユーロスロット会議
場所：オランダ、アムステルダム、RAIカンファレンスセンター
連絡：1st Administration Management Services Ltd.
TEL：37－27－43200
FAX：37－27－40925

◆20日―23日
CCMA定時総会
場所：アメリカ、ネバダ州インクラインビリッジ、ハイアットレイク・タホー
連絡：CCMA
TEL：916－441－5451

――主な日程――
〈20日〉
ゴルフトーナメント
〈21日〉
講演：①ゲーム機の有益性②自販機の現状③現代のバー産業を生きる
恒例オークション
〈22日〉
法律に関する最新情報
役員選出会議

9 月

◆12日―14日
AMOAエキスポ'91
場所：アメリカ、ラスベガス、コンベンションセンター
連絡：AMOA
TEL：312－644－6610
FAX：312－321－6869

――AMOAエキスポ情報――
小間の料金：会員は1平方フィート当り11ドル、その他は16ドル。入会申し込みを今年の6月28日迄にすませば会員料金が利用できる。出展申し込みは出展料の30%と共に申し込み用紙を6月28日迄に送る事。28日以降に申し込む場合は申し込み料を半額送る事。
キャンセル料：4月22日迄にキャンセルする場合、全額払い戻されるが、22日以降にキャンセルする場合、払い戻しはできない。
小間指定：4月22日以前の申し込みであれば出展者の希望に基づき指定されるが、22日以降の場合、申し込み順となる。
展示時間：12日－13日は10時－17時、14日は10時－16時

10 月

◆2日―3日
アミューズメントマシンショー
場所：東京、流通センター
連絡：JAMMA
TEL：03－3593－2563
FAX：03－3581－3656

◆16日―17日
アソシエイテッド・レジャー展示会
場所：イギリス、ロンドン、ハンマースミス
連絡：Howard and Wikberg Promotions
TEL：71－387－2021
FAX：71－388－9663

◆17日―20日
ローマ・エナダ展示会
場所：イタリア、ローマ・オペレーティブセンター
連絡：SAPAR
TEL：6－440－3686
FAX：6－440－2718

◆22日―24日
レジャーインダストリー・ウィーク
場所：イギリス、バーミンガム、NEC
連絡：Independent Exhibitions Ltd.
TEL：932－564455
FAX：932－560009

11 月

◆18日―21日
IAAPA総会/トレードショー
場所：アメリカ、フロリダ州オーランド
連絡：IAAPA
TEL：703－671－5800
FAX：703－824－8365

12 月

◆11日―14日
フォレインエキスポ
アミューズエキスポ
場所：フランス、パリ、レポジェ
連絡：Francoise Regnir
TEL：1－474－29256
FAX：1－426－61428

1992

1 月

◆21日―24日
IMA
場所：ドイツ、フランクフルト
連絡：Blenheim Heckmann GmbH
TEL：611－5804－0
FAX：71－223－0257(U.K.)

◆日程未定
冬季CES'92
場所：未定
連絡：CES
TEL：202－457－8700
FAX：202－457－4901

2 月

◆4日―6日
ATEI
場所：イギリス、ロンドン、アールズコート2
連絡：ATEI Ltd.
TEL：71－2284107
FAX：71－2230257

カードゲーム

- 3・7フィーバーターボ
- 1・3・7フィーバーターボ
- 3・7ダブルフィーバー
- 1・3・7ダブルフィーバー
- 3・7A
- 3カードボーナス
- ワンチャンスパンク
- ビックターボ
- スーパー5&7
- 3・7トリプルチャンス
- 1・7K
- オールマイティーゴールド
- ウィンクル

スロットゲーム

- ミラクルジョーカー
- チェリーボーナス
- ラッキー88
- ラッキー89
- エルドラード
- 一発逆転スロット
- キューティーラインリミテッド
- 花 六（1990年度版）
- ラッキー88 PART2
- ラッキー7
- ゴールデンミラクル7

麻雀サブ

- 一発逆転麻雀
- スタジオ101
- ニューコミック
- かぐや姫
- 赤麻雀
- イフ
- 蜃気楼
- ベガス
- ラッキー13
- フライデー
- 大車輪

アミューズ筐体・ミニアップ・ダブル筐体・ハーフ筐体 取揃えています。

カードゲームのソフト開発承ります

株式会社 トーヨー

〒545 大阪市阿倍野区昭和町1－19－21
TEL 06(628)2136 FAX 06(624)3987

振込銀行
住友銀行西田辺支店
㊂246847㈱東洋物産

景品限度額を厳守しよう!!

■景品1個の価額は、市販価額で500円の限度額となりました　◎景品価額は、あくまでも「1個を対象とした市販価額」であって、複数仕入による平均単価ではありません　◎市販価額の解釈は、仕入の如何を問わず、社会通念上、一般商店で販売されている同じ商品又は類似商品との比較価額となります

■タバコ・酒類・医薬品・刃物類・及び公序良俗に反する景品を提供しないこと　◎金券及びそれに類するもの（テレホンカード）は認められていません

■明らかに遊技の対象とならなくとも、高額ダミー商品を置くことは、客に誤解を与えるので絶対使用しないこと

■複数の少額景品で限度額を超える高額商品との交換をしないこと。又遊技の結果人的に手渡す景品についても限度額を厳守のこと

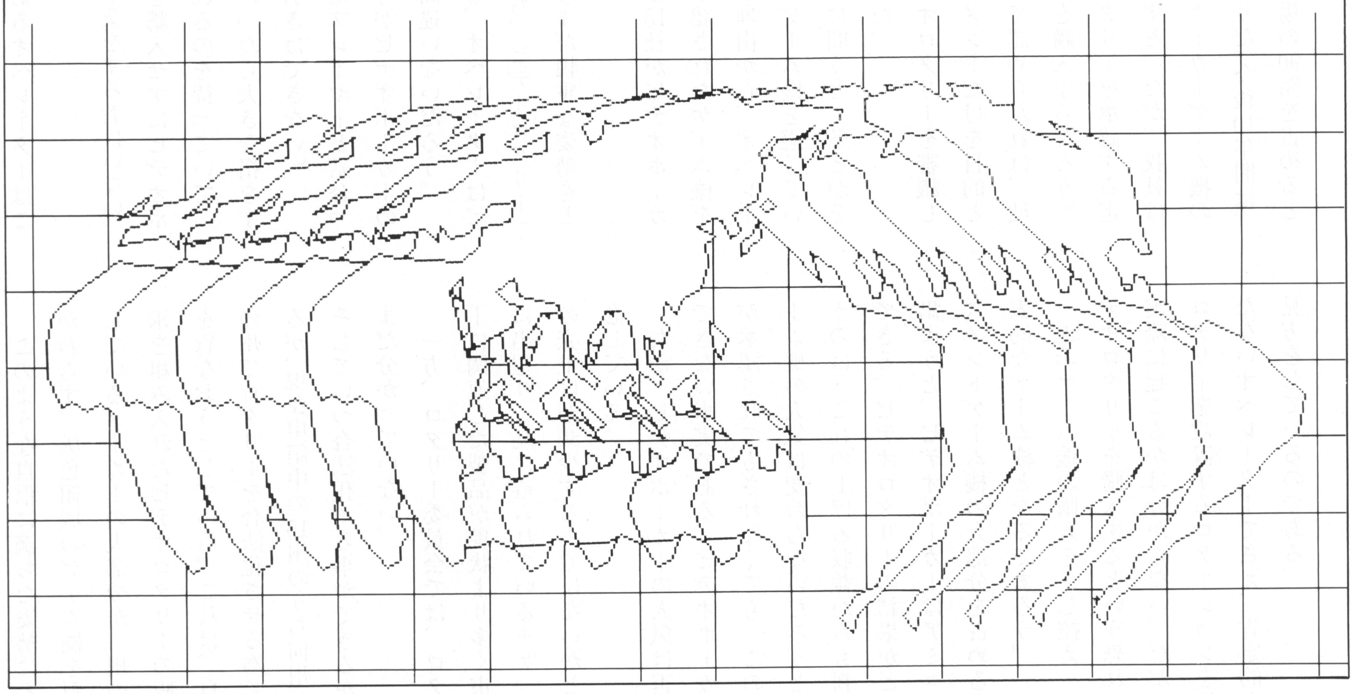
（株式会社 コインジャーナル）

景品取扱い制限事項の厳守は、業界発展の必須条件

海外情報

（米国・プレイメーター誌より）

JUNE



ACME'91特集レポート

ゲーム機論評「何を買うか」
＝ショーに溢れるゲーム機＝

3月22～24日に亘り、ラスベガスでACME'91が開催された。昨年と比べ、出席者数は800人増加。ある者はこのショーについてこう評価している。

「どんなに否定的な人でもこのショーに不満を感じたりしないだろう。こんなに充実したショーは初めてだ」

昨年よりも出席者は減少したのではないかとの声もあったが、小間数・出展者数の増加と、展示会場の拡大の為にそう見えただけであろう。

このところ、アメリカの業界は深刻な景気の後退に悩まされている。回復してきているとは言い難いが、ACME'91では初めて好転の兆しが見られた。オペレーターからは、「今回は良い製品がいくつかあった」や「良い製品が何もなかったら、この業界に留まる必要があるか考えた方がよさそうだ」等の意見が聞かれた。

また、ショーに出席しなかったオペレーターに対しても次のような意見が耳にされた。

「彼等はショーに参加もせず、景気が悪くなったと批判してばかりいる。だが、一体、彼等は、この業界の状態が自分達のせいでもあるのだと認識しているのだろうか」

灰色領域のゲーム
ビデオロタリーとビデオポーカー

アミューズメント産業を回復させる〝マジック〟は何もない。ビデオロタリーに全く関心のないオペレーターもいれば、ロタリーの現状について討論しているオペレーターもいる。彼等はロタリーの成行きに注目しており、自分の州で承認されても、事業の妨げにならない限り反対はしないだろう。こ

の点について、あるオペレーターはこう述べる。

「先の見えない事業をする者はいない。新しいゲーム機を購入せずにビデオポーカーが承認されるのを待っていて、もし承認されなかったら大きな損をする。危ない駆け引きはできない」

だが、主だったプレイヤーと話合っていたので、彼等がビデオポーカーの承認を待つのは間違いないだろう。

いずれにしても、オペレーターはビデオポーカー(即ち、ビデオロタリー)に対しては、まだまだ慎重な姿勢をとっている。

このショーでは15社がビデオポーカーを出展した。承認されたゲーム機を購入したいという理由から、オペレーターは灰色領域のゲーム機を避けているのかとメーカーに問うと、殆どがそうではないと答えた。

「仮令政府がビデオロタリーを審議しても、アミューズメントだけを目的としたゲーム機として認められれば、彼等はこのゲーム機を購入するだろう」

「政府がビデオロタリーを承認する迄には長い時間を要する。だが、我社はアップライト型のポーカーゲーム機の製造を続けるつもりだ。今後10年間は、このゲーム機が市場の90%を占めると見込まれている」

このような自信に満ちた姿勢にもかかわらず、灰色領域のゲーム機を製造しているメーカーの大部分が、州の要求を組み入れたビデオロタリーの販売を行なおうとしている。これは、自分の州でロタリーを合法化させる為であるが、現在申請中の15州のうち何州が、そしていつ合法化する事ができるかはまだ分かっていない。

一方、ロタリー委員会では、ロタリーに関連した製品が現状より多く市場に出廻り、既に造られているチケットの売上げが減少するのではないかと懸念している。

だが、ビデオポーカーの人気は否定できない事実である。ビデオポーカーが承認されてもされなくても、このゲーム機の人気は変わらないだろうというのは、これの上げる収益からも判断できる。ビデオロタリーの結果がどう出ようと、ビデオポーカーはアミューズメントゲーム機の大部分を占める代表的なゲーム機となるであろう。

他のゲーム機の購入をさし控え、ビデオロタリーを購入するという恐れが実際に起こるかは分からない。だが、ロタリーを設置するロケーションを持たないオペレーターでさえ、肯定的な見方をしているのである。

リデンプションゲーム
新しい経営の商品選び

リデンプションゲーム機の見通しはあまり明るくないらしく、オペレーターは少々神経質になっているようだ。ACMEショーでリデンプションセミナーが開かれ、この新しいゲーム機の経営法に関する情報が提供された。

あるオペレーターはこう語った。

「このショーで展示されているビデオゲームは何も買わず、リデンプションだけに絞る事にした。だが、このゲーム機に対する不安はある」

ブロムリィ社のゴーストタウン

「現在、4ケ所に店を持っているが、そのうち半分が赤字状態である。リデンプションのリスクは25%を払い出さなければならない点にある。ビデオゲームと比較すれば、リデンプションゲームの方が売上げは大きいが、長い目で見れば同じくらいになってしまう」

こうコメントしたオペレーターが新しいリデンプション経営を始める為に購入する製品は〝スキーボール〟〝ポップ・ア・ボール〟を含めた、スマート社の〝スーパープロ・クォーターバック〟ブロムリィ社の〝ロックン・ボウル〟と〝ゴーストタウン〟ウィリアムズ社の〝スラッグフェスト〟であった。

リデンプションゲームに精通したあるオペレーターの話では、最近、値段やその他の点であまり良い選択肢がないらしい。だが、彼の選択肢の中にはタイトーの製品は含まれていなかった。

タイトーによるビデオゲームとパンチングゲームのリデンプション分野への進出は、オペレーターにとってあまり歓迎できる事ではないようだ。同社が販売している〝ロックンモール〟と〝UFOモグラ〟は、〝ワック・ア・モール〟と類似しているし、ビデオゲームとパンチングゲームのコンビネーションゲーム〝ソニックブラストマン〟では、パンチパッドが砕け、プレイヤー3人に怪我を負わせた。プレイヤーがパッドを思いきり殴った時、パンチングボールの抵抗がなかった為である。

このような否定的な意見を持つにもかかわらず、彼はこのように述べた。「同社のリデンプションゲームはこれから改良され、今よりもっとよくなる。他の分野のメーカーがリデンプションの分野に進出すれば、オペレーターも参加でき、利益にもつながる」

また、あるオペレーターはブロムリィ社の〝ゴーストタウン（旧式ライフルゲームの最新版）〟が誰にでも出来る簡単なゲームであると称賛していた。「メーカーは何故もっと〝ゴーストタウン〟のようなゲーム機を開発しないのだろうか」という意見も聞かれた。

ホームビデオ
衰退する市場

後退を始めたホームビデオ市場に対しても、こうコメントしている。「ホームビデオの販売が我々オペレーターに悪い影響を及ぼしていると言われているが、そうは思わない。だが、この市場が後退を始めたと同時にアミューズメント業界の景気が上昇するとは何とも皮肉な事だ」

その他にも、ビデオゲーム機に投資するのがもったいないと感じる程、ホームゲーム機の種類が多いという話も聞かれた。

業界の活気に溢れた様子を目の当たりにできるのは喜ばしい事ではあるが、過去の経験（不景気と関連した）を念頭に置き、慎重な見方をすべきである。

ビデオゲーム
日本からの展示品

様々なショーに参加したベテランでさえ驚く程、多くのビデオゲームが出展されていた。だが、その想像力の乏しさに不平をこぼすオペレーターも多かった。客観的に見ると、ACMEの会場は、どれもこれも同じ、古くさいタイプのゲーム機がぎっしり詰め込まれた部屋という感じであった。だが、主観的に見ると、そういった機械にも面白い点や新しいアイディアが見えてくるのだ。会場内を観察して廻りながら、いろいろなゲームを試してみた。まず、パンチアウトと呼ばれるゲーム機について素直な意見を述べる。

パンチアウトゲームの中でも有名なのは、アメリカのテレビアニメをモチーフにして造られた、コナミの〝シンプソンズ〟である。4人用のこのゲームでは、プレイを始める前にシンプソンズ家からそれぞれ1人選ぶ事ができる。ホーマーを選んでやってみたが、キャラクターが立体的に動くので非常に楽しめる。例えばホーマーの場合は、チョップやキック、武器による攻撃という具合に、このゲームには様々な現実感のあるプログラムが組み込まれている。このゲーム機は今回のショーに出展されているパンチアウトの分野で最高のものであると言っても、決して過言ではない。

シンプソンズのキャラ：左よりマージ・リサ・ホーマー・バーツ

伝統的なパンチ・キック・スラッシュのファイティングゲームといえば、カプコンの〝ストリートファイターII〟である。6つのボタンと8方向のレバーがあるのでコントローラーの使い方がなかなか難しい。その為、実際の「ファイティング」のようにはいかないのが難点だ。しかし、コントローラーの使い方さえマスターすれば、リアル感や面白さ、興奮等が味わえる。10代の男の子が多いロケーションでは、このゲーム機は必要不可欠である。

だが、残念な事に、このゲームでは男性と女性を戦わせており、どうもこの点に賛成できない。勿論、登場する女性兵士は男性と対等に戦っているし、自分を「世界最強の女」だとさえ言っているのであるが。同社がもし〝ストリートファイターIII〟を出すなら、女性は出さない方がいいだろう。

タイトーのファイティングゲーム〝ニンジャキッズ〟にも道徳的問題があるように思われる。キュートなグラフィックは子供向けなのであるが、極めて暴力的で人種差別的である。例えば、アタッカーの手足を切断したり、黒人をアタッカーとして登場させ、グロテスクな動きをさせたりしている。これは子供向けのゲームとしては適切ではない。

湾岸戦争の影響を受け、コンバットスタイルのゲーム機が到るところで見られた。その中でもリアルでスリルのある最新のガンシューティングゲーム、ナムコの〝スティールガンナー〟は、今回のショーのベストビデオ賞に匹敵する。銃にはウエイトが仕掛けられているので射撃時には反動がある。リア

ルな銃声も加わり、満足できるゲームである。

ＡＣＭＥ'91に出展されたゲーム機は実に様々であった。景気後退の為、業界の状態は決して良い方だとは言えない。だが、ゲーム機の技術開発により、オペレーターは業界の将来に楽観的見方をしても大丈夫だろう。

業界を揺るがすビデオロタリー問題
＝ACMEでセミナーを開催＝

業界で最も熱い話題「'90年代ビデオロタリーとゲーム機の見通し」のパネルディスカッションが開かれた。

会場はこの情報に飢えた参加者で溢れ、座るスペースもない程であった。北アメリカを覆う景気後退を含む様々な要因が絡み合い、ゲーム機合法化活動が黙認される兆しを見せ始めている。オペレーターはこれを利用し、ポーカーゲーム等の大人向きゲーム機を自分のロケーションに確保したいと考えているようである。

モンタナ州やサウスダコタ州でギャンブルゲームが合法化されて以来（その後「モデルプログラム」となっている）他の州での成功はまだ確認されていない。他の州でも、昨年、もう少しで合法化を達成することができた。だが、このニアミスは業界の将来に、ある不安の影を落している。

ＳＭＳマニュファクチャリング社のサル・ミランド氏が、このパネルディスカッションの進行役を務めた。ミネソタ州からリーベルマンミュージック社のリーベルマン氏、サウスダコタ州からミュージベンド社のシュローダー氏、ゲーミングLab. Int'l社のマイダ氏、サウスダコタロタリー委員会のヘンネマン氏、ＭＯＭＡ（ミネソタオペレーター・ミュージックアミューズメンツ）のラッツ氏、ダイナモ社のリケット氏等が、同討論会に参加した。

●●●●●

リーベルマン：ビデオロタリーは、他のものとは違う、合法化された特別なゲーム機で、そのビジネスの形態も一般的ではない。

州と共同でこういった事業を行うのは全く稀な事である。だが、ビデオロタリーのもたらす利益を考えると、もし、自分の州に合法化の可能性があれば、銀行家との話合いを始めるべきであろう。

財政計画上最も必要なのは、タイムリーなゲーム機の入手や検査、サービスサポートである。

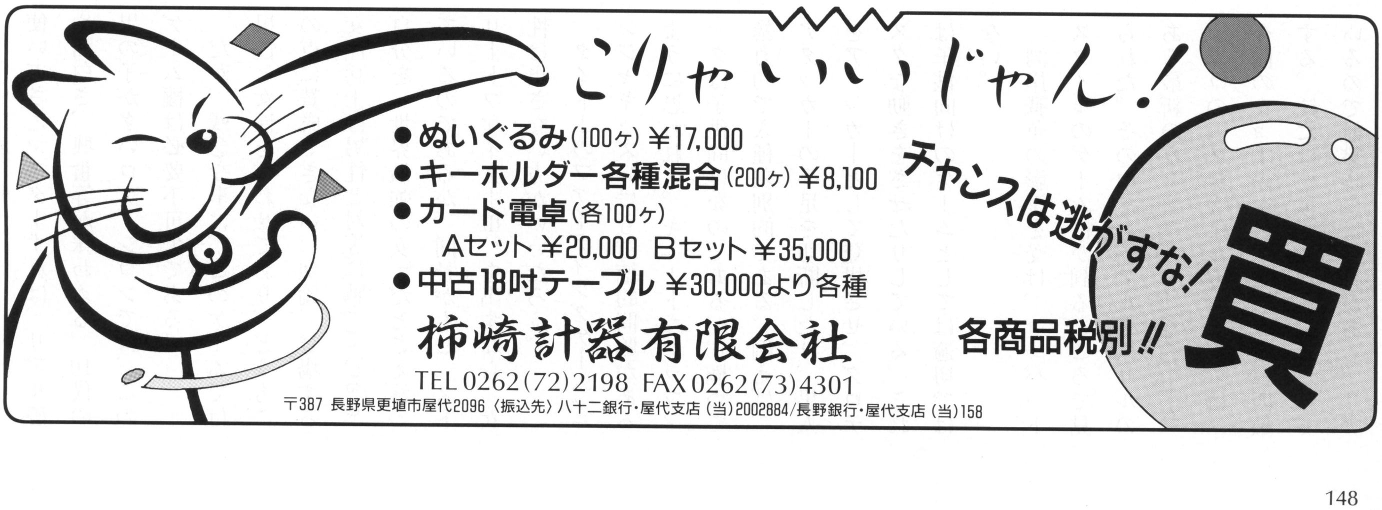
シュローダー：サウスダコタ州の制度は特殊な制度の１つである。早くも、オペレーターとロタリー委員会の間に協力しようという気運が出てきている。

市民と政府は業界の事情を殆ど知らないので、我々が指導し、こういった種類のゲーム機を扱うのに最も適した機関は我々だと納得させなくてはならない。この事業でリスクを伴うのはオペレーターである。だが、もしこの制度が正しく成されなければ、ひどい結果になるだろう。

我々全員が制度の改善に努力すれば、我々の事業も繁栄する。ビデオロタリーが容認されたサウスダコタ州では、少なくとも８００の新事業が起こったが、これはまだ少ない方だと思う。

マイダ：ゲーム機を徹底的に検査すれば機械の無欠性が保たれる。だが、もしそれを失えば、全てを失う事になる。

我々の仕事はゲーム機を合法化させ、販売する事である。ゲームのコンピュータが正しく作動しているか、ハードとソフトが合っているか等、全機能とシナリオを検査しなくてはならない。



発売後、製品を回収すればそれだけ価格も上昇する。それを減らす為にも、我々のもとにゲーム機を送る前に、メーカーは繰り返し検査を行なうべきだ。

我社はメーカー25社と15の管轄区域の検査を請負っている。また、ビデオロタリー合法化の手助け、アドバイス、証明も行なっているが、成功したいと思うならば、オペレーターもディストリビュータも、もっと政府の意見に賛成すべきだと思う。

ヘンネマン：ロタリー委員会は国家収益の極限化を目指す方針をとる。我々はプロモーターであるが、同時に議員でもあるのだ。我々にはビデオロタリーは悪い影響を与えるものではないと明確にする義務がある。

市民の信頼を得られなければ、プログラムを実行することはできない。その為に我々全員が努力を続けてきた。

ゲームマシンのことは
すべておまかせ下さい
●TVゲーム・ビリヤード・ジュークBOX
etc.…
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイド アミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9－3
TEL.045(681)3110 FAX.045(662)3550

オペレーターとうまくやっていかなくてはならないが、必要なら、ゲーム機の追放も行なうつもりだ。

オペレーターはこのプログラムには重要な役割を持っている。何故なら、同州のオペレーターはロタリー設備機器に250万～300万ドルを投資しており、また、熟練スタッフも雇っているからだ。更に言えば、飲み屋のオーナの扱い方も心得ている。

3月16日現在、同州には5157台のビデオロタリー端末があり、1台当たりの売上げは、週平均で450ドル。メーカー11社とディストリビュータ8社が取扱い許可を持ち、1297ケ所に取扱い店がある。

ビデオロタリー経営を始めてから最初の12ケ月の売上げは2億600万ドルであった。そのうち1億3200万ドルが参加者に支払われた。残り7400万ドルのうち22・5％が政府に、77・5％がオペレーターとロケーションに分配された。

'91年1月1日現在、ロタリー収益の州に対する分配率は25％となっている。

ラッツ：ビデオロタリーを合法化するならば、ロケーションに詳しいオペレーターを参加させるのが一番である。よく注意してもらいたいのは、ロケーションへの直接販売や州への独占供給の機会を翼を広げて待ち構えている業社がいるという事である。これは、サービス以外の点では、オペレーターを除外するというものである。

ある州でのロタリー法は、上・下院議会での投票という法的段階を経ないまま新法案の可決を許す程、その範囲が広いのかもしれない。この段階は3つある。政府はどのような法案も否決する事ができるのだから、政府の影響力を念頭に置くことだ。

筆者：メーカー、ディストリビュータ、オペレーター全員が結束し、その力を州議会に示さなければならない。長期戦になるだろうし費用もかかるだろうが、まず、市民への運動から開始する方がよいだろう。リーダーを1人選出し、リゾート地やホテル、ボウリング場、酒場等からの支援を募る。我々が一体となれば州政府を動かす事もできるのである。

自分の競争相手が誰であるか認識すべきだ。それは競馬やビンゴ、インディアンゲーム等のギャンブルである。こういったゲームの1つにでも不利な評判がたてば、州政府はギャンブルゲーム機に懸念を抱く。その結果、立案に灰色領域のゲーム機追放の為の項目が含まれる事になりかねない。安全と責任は重大な問題である。ビデオロタリーは業界にとってだけでなく、州や市民にとっても素晴らしい機会であるといえよう。

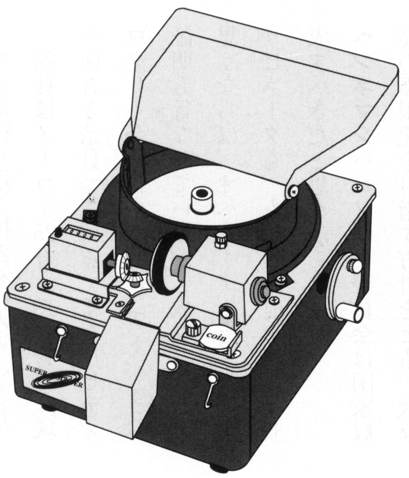
リケット：ビデオロタリーを取り入れたロケーションでは、売上げも伸び、新しいゲーム機を購入する事ができる。

まず、ビデオロタリー設備機器の需要が高まれば、その他のアミューズメントゲーム機が減少する。私個人の意見を言えば、ロタリーが設置されれば、ロケーションはビリヤード等のゲーム機を設置したがるだろう。

メーカーの立場から言えば、この産業がオペレーターの利益につながればこれ程喜ばしい事はない。

このセミナーの質疑応答の中で、「ロタリー端末を使って当選発表が行なわれた時には、既に製作済みの（擦り剥がし式）チケットの売上げも減っているだろう」と述べた。しかしながら、払戻し金額のパーセンテージを変更したので、この状態も少しは良い方向へ向かうだろう。ビデオロタリーの収益もまだ高い状態が続いており、チケット売上げの減少を補って余りあった。

リーベルマン：プレイヤーは変わりつつある。ビデオロタリーはプレイヤーのエンターテイメントに対する価値観により向いており、結果的に、全員に多額の利益をもたらすのだ。

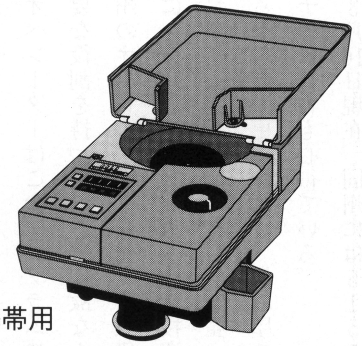


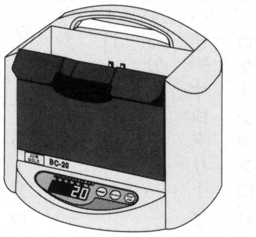
硬貨計算機

SUPER COIN COUNTER

★ 電動・手動の2ウェイシステム装備
★ 硬貨もメダルも数えるフリーサイズ
★ 持運び便利な小6.3kgの軽量設計

KK 東葉興業 製





携帯用
★ CS-10 (国内6種専用)硬貨計数機
選別-電動-機械計数式
★ CS-20-01 (国内 6種専用)硬貨計数機
★ CS-20-04 (フリーサイズ)硬貨計数機
選別-電動-電光計数式
1から9999まで枚数カット機能

設置形
★ CS-35 硬貨計数機
選別-電動-電光計数式
ホッパー容量 2.000枚
1から9999まで枚数カット機能

★ BC-20 小型紙幣計数機
重さ4.6Kg
持ち運びもラクラク
速くて正確なカウント

JCM 製

ステンレスメダル
当社オリジナル

即日発送

真鍮・鉄 メダル
当社オリジナル

24mm インデアン
ステンレス

24mm ライオン
ステンレス

25mm チエッカー
ステンレス

24mm 騎士
真鍮・ニッケルメッキ

21mm ベル
真鍮・ニッケルメッキ

25mm 日本丸
真鍮・ニッケルメッキ

24mm イーグル
ステンレス

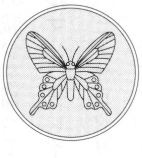
21mm ワシ
ステンレス

26mm チャレンジャー
ステンレス

指定マーク
制作
手書きデザイン OK

24mm ピエロ
真鍮・ニッケルメッキ

24mm 帆船
鉄・ニッケルメッキ

25mm 蝶
真鍮・金色


TOYO
株式会社 東葉興業
〒272-01 千葉県市川市香取2-12-15
☎ 0473(57)8000
ご注文は FAX 0473(58)7628

The Future Is Now
SNK

実用新案出願中 「NEO・GEO」は、SNKの登録商標です。 ©1991 SNK CORP.

BEST LINE-UP

さらに充実、MVS。

大好評ネオ・ジオMVSシリーズがさらに充実!あらゆるロケーションで高収益を達成します。

NEW

●25″フラットモニター、ソフト2本搭載型。

MVS-U2

MVS-U2●寸法(cm):幅62.0×奥行79.0×高さ126.6●使用ユニット:NEO-MVH MV20、定格AC100V、定格周波数50/60Hz、消費電力120W

NEW

●25″フラットモニター、ソフト4本搭載型。

MVS-U4

MVS-U4●寸法(cm):幅62.0×奥行79.0×高さ126.6●使用ユニット:NEO-MVH MV4、定格AC100V、定格周波数50/60Hz、消費電力120W

NEW

●コンパクトボディ、ソフト4本搭載型。

SCB-U4

SCB-U4●寸法(cm):幅52.0×奥行65.5×高さ141.2 ●使用ユニット:NEO-MVH MV4、定格AC100V、定格周波数50/60Hz、消費電力100W

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 TEL.06(338) 7007 FAX.06(338) 7150
営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12 TEL.03(3733)1122 FAX.03(3733)1139
18-8 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

NEO GEO **続々登場ネオ・ジオソフト!**

低価格ソフトで好評「ネオ・ジオMVS」。今後も販売価格26,000円～最高36,000円を上限に高インカムゲームをご提供します。

TOGO

ALL NEW

ハイウェイスター
〒91-40154

じゃじゃまる君
〒91-40154

パオパオエレファント
〒91-42130

プレーンフェスティバル

フレンドプロ野球バス
〒91-40154

シャークパニック

フライングファイター
〒91-32956

■感動ある遊びを世界の人々に■

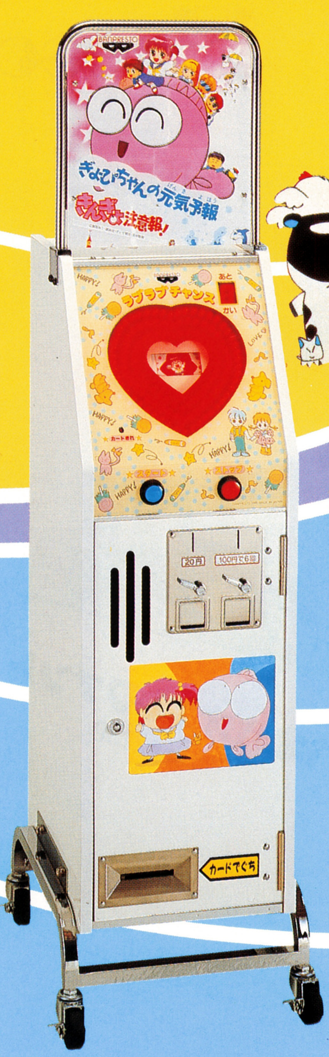
株式会社 トーゴ

本社：〒152 東京都目黒区八雲1-5-7 ☎03(3718)6461(代)
FAX03(3725)2420 TLX246-6310 TOGO.J.
☎03(3718)6521(特機販売部・直通)

きんぎょ注意報!

©猫部ねこ・講談社・テレビ朝日・東映動画

ぎょぴちゃんの元気予報（げんきよほう）



女児に人気のキャラクター、不思議な金魚、ぎょぴちゃんが占いゲーム機に登場！占いとキャラクターの強力なカップリングで女の子の話題を独占!!

ぎょぴちゃんがみんなの元気を占うよ♥

遊び方・特徴

- お金を入れて、スタートボタンを押すとリールが回転します。ストップボタンでリールを止めます。
- 「アタリ」が出ると1枚。「大アタリ」で3枚カードが出ます。「はずれ」だとカードは出ません。
- 1プレイ20円。6プレイ100円です。（上記はすべて標準設定です。）

仕様・外形寸法

奥行　395mm（キャスター含まず）
幅　328mm（キャスター含まず）
高さ　1275mm
（キャスター及びアイキャッチ含む）
重量　27kg
入力電圧　AC100V 50/60Hz
消費電力　30W
〒91-38433

※商品改良のため、仕様等は予告なく変更する場合があります。

ねぇムーミンこっちむいて

©ZUIYO

ムーミンと遊んで楽しいムーミングッズをもらっちゃおう!

遊び方・特徴

- お金を入れて、ムーミンが左右どちらのノンノンの方を向くか当てて下さい。
- 当たると、ムーミン景品がもらえます。
- 1回30円。100円で4回。

仕様・外形寸法

奥行　517mm
幅　480mm
高さ　1110mm（アイキャッチ含まず）
1327mm（アイキャッチ含む）
重量　44.5kg
外部交流電源装置　入力電圧　AC100V 50/60Hz
消費電力　待機中 35W
ゲーム中MAX 90W
〒外部電源方式

※商品改良のため、仕様等は予告なく変更する場合があります。

発売元 株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
PHONE:03-3847-5164

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

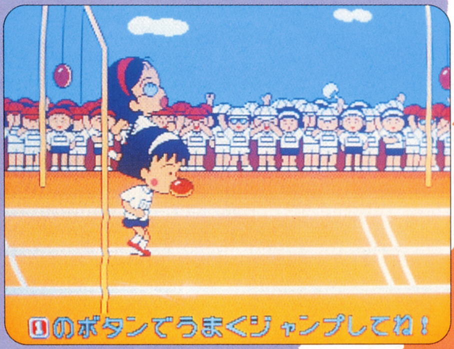
バンプレストは、
バンダイグループの一員として
アミューズメントゲームの開発にあたっています。

あたしゃうれしいヨ!

ちびまる子ちゃんがてれびでんわにデビュー!

ちびまる子ちゃん てれびでんわ

ちびまる子ちゃん ©さくらももこ/㈱さくらプロダクション・日本アニメーション1991



遊び方・特徴

100円硬貨を入れ、出てきたカードをカード入口へいれるとゲームがスタートします。受話器からの音声にしたがってゲームを進めます。コースは2種類選べます。ゲーム終了後カードは返却されます。

仕様・外形寸法

奥行　500㎜(キャスター含む)
幅　500㎜(キャスター含む)
高さ　1251.5㎜(キャスター及びアイキャッチ含む)
重量　27kg(参考)
入力電圧　AC100V 50/60Hz 消費電力100V(参考)

〒95-4260

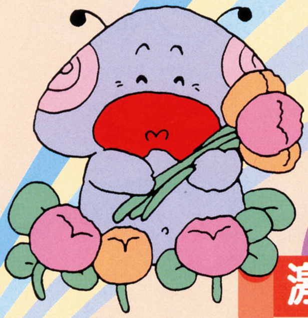
※商品改良のため、仕様等は予告なく変更する場合があります。

激安良品をモットーに売上日本一をめざす！

メキシコ一家

〈100個入〉¥19,600
1セットアイテム数50種以上
●商標登録申請済み 商願平3-17261号
●意匠登録申請済み 意願平3-5147号

激安良品底値満載
★景品ならメキシコです。★



激選ぬいぐるみ

〈100個入〉
¥19,600

怪獣ぬいぐるみセット

〈50個入〉
¥14,800

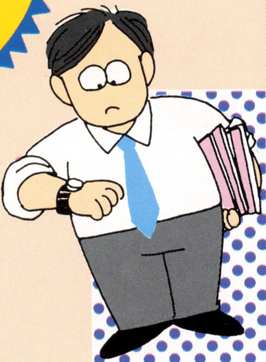
●その他各種取り揃えてございます。
くわしくは下記までお電話を！

店舗活性化へのパートナー
株式会社メキシコ
〒370 高崎市小八木町2038－3
TEL0273(63)9000
FAX0273(63)3231
(24時間受付)

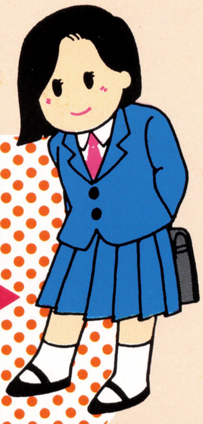
〈振込先〉
高崎信用金庫 南支店
普通預金口座
No.0142722 株メキシコ

新企画！年令層に合わせた3タイプの景品セット、登場。

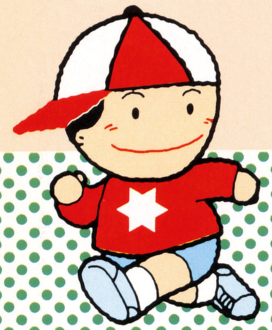
新発売



景品セットA
（大人用 100個入）
￥15,000



景品セットB
（中人用 100個入）
￥12,000



景品セットC
（小人用 100個入）
￥8,000

※各セット、カプセル入りは別途、御注文承ります。

店舗活性化へのパートナー
株式会社 メキシコ
〒370 高崎市小八木町2038－3
TEL 0273(63)9000
FAX 0273(63)3231
（24時間受付）
〈振込先〉
高崎信用金庫 南支店
普通預金口座
No.0142722 ㈱メキシコ

ナコス推薦

子供たちの夢がひろがる たのしいアーケードマシン

CARNIVAL WAGON namco

カーニバルワゴン

常識破りのカーニバル登場！

３タイプ一斉発売！

▲収納時▼

ネットにおサルさんのぬいぐるみを投げて引っ掛ける。

Lucky Monkey

ラッキー モンキー

3個のボールを転がし、チューブ内のポケットの合計を「7」にする。

WAVE BALL

ウェイブ ボール

目玉焼きをフライパンに投げて入れる。

NICE ON CHEF

ナイスオン シェフ

- 収納式でコンパクト！
- ソフトの交換が可能！
- キャスター付で機動性バツグン！

仕様
サイズ W2100×D1500×H2300㎜（テーブル含まず）フィールド部H700㎜――展開時
W1500×D600×H1980㎜――収納時

Ⓒ㈱ナムコ

ちびまる子ちゃんシリーズ

ちびまる子ちゃん えんそくバス

©SM/C/N.A 1990

まる子ちゃんがバスに乗ってやってきたよ！

音声コメントい〜っぱいだヨ！

仕様
サイズ W1140×D1550×H1670㎜
重量 160kg
消費電力 110W
電源 AC100V±10V（50/60Hz）
Ⓣ91-41205

Ⓒ㈱ナムコ ⒸSM/C/N.A1990

ブルちゃんの もっとたべたいワン！

簡単だけどムズカシイ？それが高インカムの理由（ワケ）

ぼくにおやつをたべさせて！

仕様
サイズ W640×D740×H1100㎜（看板部除く）消費電力48W
Ⓣ91-34315（直流電源装置使用）

Ⓒ㈱ナムコ

株式会社 ナコス
〒211 神奈川県川崎市中原区苅宿73番地
TEL・044-433-8331 FAX・044-433-8335

アクトの ファンタスティック アドベンチャーシリーズ

レール走行タイプ

センターレール(ガイドカー)
ダックスくんの探偵クラブ

代理店 株式会社 ナコス
〒211 神奈川県川崎市中原区苅宿73番地
TEL・044-433-8331 FAX・044-433-8335

OAO推薦ぬいぐるみ

景品基準を守り、非該当景品
は入っていません。

OAOからオペレーターへお薦めする
安心と信頼のぬいぐるみ

ぬいぐるみOAO-6
¥19,800（12～24cm・16アイテム 100個）

ぬいぐるみOAO-5
¥19,800（16アイテム・100個）

海のモノ大集合
さかなにぬねの
¥23,800（10アイテム、80個）

NEW

大阪アミューズメント施設営業者事業協同組合
〒541 大阪市中央区久太郎町1-2-16 三星中央別館7階706号室
TEL 06(263)1381
FAX 06(263)1383

販売元

㈱カワクス／
〒577 東大阪市川俣3-1-35 TEL：06(787)1881 FAX：06(787)1952
㈱ウィズ／
〒531 大阪市北区中津1-17-23 梅田サービスビル502号
TEL：06(359)0955 FAX：06(359)0956
㈱富士リース／
〒542 大阪市中央区千日前2-11-5 TEL：06(633)5008 FAX：06(633)5152

今月の中古機情報

中古機に関する最新情報をインフォメーションするページです。ビジネスに直接つながる〝生の情報〟を満載してお届けします。

ストリートファイターⅡ市場を動かす

中古機市場は、今期（4月下旬から5月上旬）も堅調のようだ。新製品に話題の機種が登場、オペレーターの評判も上々で、これも中古機市場のフットワークを軽くしているようだ。

話題の新製品とは、ストリートファイターⅡのことで、現在絶好調をキープ、久々の大物ソフト登場である。やはり中古機市場は、この種の大物が登場しないことには〝燃えない〟し、また動きようもない。

ストリートファイターは前作のⅠが大ヒット。しかもロングランの活躍だっただけに、今回のストリートファイターⅡも同様の活躍が確実視されている。それだけに中古機市場も熱いまなざしでストリートファイターⅡの活躍を見守っている。

中古機市場は、大ヒット機、ロングラン機、話題のソフトなど、次々と登場すればするほど活気付く。これは当然のことであるが、まずオペレーターが〝儲ける〟ことが中古機市場を動かす第一の条件なのである。

ストリートファイターⅡは、前作同様にオペレーターをニンマリさせ、中古機市場をも動かすソフトになることだろう。オペレーターを〝儲けさせる〟ソフトの誕生である。

人気ソフトの登場もあってか、特に地方オペレーターは好調のようで、「地方からのオーダーが増えている」（関西のA中古機業者）と云う。

地方オペレーターのロケーションはスペースも広く、それだけゲーム機の数も多い。中古機業者にとっては、コンスタントにオーダーがくるオイシイ顧客というわけだ。

S・FⅡが他の格闘技ものにも好影響

ストリートファイターⅡのヒットで格闘技ものの中古基板の動きは更によくなることだろうし、こうした地方オペレーターから、ストリートファイターⅡ人気に引きずられて他の格闘技ものののオーダーが増加することも予想される。オペレーターも中古機業者も今はS・FⅡ様様のようだ。

好調なのは地方オペレーターだけではない。シングルロケーションの一部の業者ではあるが、他の低迷するシングルロケーションのオペレーターを横目でみながら、好調なオペレーターもいる。

このシングルロケーションのオペレーターも好調の原因はストリートファイターⅡ。20枚とか30枚購入したという噂もある。このオペレーターは、あのファイナルファイトでは40枚購入したとかで、一連の格闘技ものでかなり稼いだようだ。

中古機業者にとっては、繁華街ロケーションのオペレーターよりも、こうした地方オペレーターやシングルロケーションのオペレーターの方がグッとウマ味がある取り引き相手である。

「繁華街ロケのオペレーターは、買う枚数が限られる。しかし、シングルロケーションのオペレーターなどは、人気が出ると分かれば一度に何十枚と買う」（前出のA中古機業者）

だが、これもソフトに人気があることが前提で、不人気ソフトであれば、シングルロケーションも繁華街ロケーションのオペレーターも変わりはなく、商品は動かない。

ストリートファイターⅡ人気で中古機市場は活気づいているが、S・FⅡほどの派手さはないものの、クイズも

のもロングランで稼働しているソフトのひとつである。

ファイナルファイトやストリートファイターの人気によって格闘技ものというジャンルが確立したように、カプコンのクイズ殿様の野望などもクイズものというジャンルを確立したソフトのひとつであろう。

ひとつのヒットソフトが出るとそれと似た内容のソフトが次々と各メーカーから発売されることが多々ある。このことについて批判的な意見を述べるひともいるが、大ヒットソフトが後から発売された似たようなソフトをも引っ張り、ひとつのジャンルを形成していくことは決して悪いことではないのではないか。

格闘技ものにしてもクイズものにしても、そのジャンル全体でその人気を形成しているという側面がある。中古機市場でも、人気ソフトは市場で品薄、多くは流通しない。しかし、二番手、三番手のソフトならまだ比較的流通しており、ビジネスとして成り立っている。

人気ソフトに便乗というわけだが、これがひとつのジャンルでのブームではなく、関連のないソフトが単発でヒットしても、市場はあまり歓迎しないだろう。

柳の下の二匹目、三匹目のドジョウを狙って、レベルの低いソフトを発売されるのでは願い下げだが、同ジャンルでの質の高い競争なら、例え二番手のソフトであろうと、三番手のソフトであろうとゲーム業界全体のレベルをもアップさせることになろう。

格闘技もの、クイズものに続く人気ジャンルが出てくることを期待したいものだ。

ストリートファイターIIの人気によって久しぶりに基板が注目されたが、全体としてみれば、やはり今期も基板は不振が続いている。

「取り扱い比率は3対1になっている」（前出の中古機業者）とかで、基板の動きは益々悪化してきているようだ。

"YOU BET!"

ゲーム機器なら

ランド

〒547 大阪市平野区瓜破6-6-26

TEL06(708)6187

FAX06(700)7516

中古市場の一番人気はプライズ機とメダル機

中古機市場で一番人気は相変わらずプライズマシンとメダル機。ゲームセンターの人気をクッキリと反映した結果となっている。

次に大型機が安定した人気を維持している。インカムに多少の影が見られるものの、大型機はゲームセンターの〝華〟として必要不可欠な存在。中古機市場でもドライブものを中心に動きはいいようだ。

クレーンタイプは超人気、超品薄商品

UFOキャッチャーを筆頭にクレーンタイプは未だ衰えることなく超人気商品の地位を保ち続けている。中古機市場でも、あれば確実に売れる商品である。

クレーンタイプの人気は国内だけではなく、アメリカでも人気は高い。ビッグチョイスの商品名で、中身のぬいぐるみも日本国内のものと似ている。アメリカでロケを見たが、大型機、フリッパーより人気が集まっていた。

ただ湾岸戦争終了直後ということも影響していたのかも知れないが、ミサイルを発射するコンバットものには人影はなかった。

ゲームマニア向けの販売は、今期も安定している。ストリートファイターIIの人気で、マニア向けの販売にも今後S・FIIの影響が出てくるのもと予想され、他の格闘技ものの動きもつられて良くなるのではと期待している業者もいる。

好調を続けるマニア販売であるが、好調故の問題も起こっている。中・高校生のゲームマニアがゲーム基板を買い過ぎ、支払いが出来なくなるというケースで、まだ極稀れなことのようだが相手が中・高校生だけに業者の配慮を促したい。

業者側にすれば、売れるものは売りたいだろうが、無理な売り方は、やがて業者側へも悪影響を及ぼすことになる。常識的に考えて中・高校生が数万円もする中古基板を月に何枚も買えるはずはなく、ましてクレジットカードでの購入など在り得ないことである。大学生なら、この時世のことであるから、高給のアルバイトで稼いだ金で好きなゲーム基板を買うこともできるだろう。しかし、中・高校生では、数万円もするものを簡単に次から次と買うことは不自然なことである。未成年者への販売を制限する気はないが、大人の分別を持って販売していただきたいものだ。

・モモコ120%
・妖魔忍法帖
・妖獣伝
・妖怪道中記
・ラスタンサーガ
・ラストデュエル
・ラッシュ&クラッシュ
・リアル麻雀
・陸海空
・ロードランナーII
・ロードランナーIII
・ロードファイター
・ロボレス2001
・ワンダーモモ
・ワールドカップ
・ペニーフォール
・グランドダービー
・アウトラン
・ハングオン
・ポールポジションII
・ダライアス
・ゴールデンダービー
・スーパーダービー
・各種フリッパー
・ピカデリー各種
・パチンコ各種
・パチスロ各種
・クレーン
・各種両替機
・コトブキ14インチメダル機
・UPL 〃
・18インチ中古各種
・フィーバーチャンス1942
・ハッピーランド
・オチャラカ
・ハンティング
・ドラゴンフィーバー
・WECルマン24
・アフターバーナー
・ロックオン
・スペースハリアー
・スーパーハングオン
・ジャンケンマン
・その他大型機・メダル機・中古基板売ります・買います。
・18・20インチ筐体売ります
・20インチモニター大特価
・25セント・4セントコイン多数有ります。
・100円・50円両替機
・ピカデリータイプ等子供用アーケードマシンもあります。
・新製品も取り扱っておりますので、お気軽にお電話下さい。

●かいます
・リース先買います。喫茶店・ゲームコーナー・シングルロケ
・ファイナルラップ
・チェイスHQ
・アウトラン
・ターボアウトラン
・オペレーションウルフ
・大型クレーン
・25セント中古メダル多数でも可

*振込先
近畿銀行 放出支店
普通 279271
(株)タイガー商事

タイガー商事 大阪市鶴見区今津中1−7−12
☎06(962)9425
FAX 06(962)4556

大型機は 特に

ファイナルラップ2
チェイスHQ
スーパーモナコGP
大型プライズマシン
大型マスゲーム
その他体感ゲーム

中古基板 高価買入
ファイナルファイト
クライムファイター
スーパースターズ
パロディウスだ!
その他格闘技もの

タイガー商事に!

〒538 大阪市鶴見区今津中1-7-12
TEL:06-962-9425(代) FAX:06-962-4556
㈱タイガー商事
●振込先 近畿銀行放出支店
普通 279271
㈱タイガー商事

買取りします!

ジャンク基板
スクラップ基板

中古EP-ROM
RAM CPU
SOUND
その他IC部品

小売始めました。

詳しくはお電話下さい。

浪速電子
〒578 東大阪市西鴻池町1-14-13
☎06(746)1943 FAX06(744)1235

●うります
・中古ＥＰ－ＲＯＭ
ＲＡＭ、ＣＰＵ、ＳＯＵＮＤ
その他ＩＣ部品小売り始めました。お問い合わせ下さい。

●かいます
・スクラップ・ジャンク基板
・(ＲＯＭナシ・ワンタイム欠品基板もＯＫ)
専門に買取致しております。
お気軽にお問い合わせ下さい。

浪速電子　東大阪市西鴻池町１－１４－１３
☎　０６（７４６）１９４３
FAX ０６（７４４）１２３５

●うります
・アーガス
・アルゴスの戦士
・アルカノイド
・１９４２
・イシターの復活
・怒（Ｐ付）
・イメージファイト
・ウイズ
・ウエスタンエクスプレス
・Ｒタイプ
・エキサイティングアワー
・お雀子クラブ
・オーダイン
・火激
・カイロスの館
・影の伝説
・カルノフ
・強行突破
・ギャプラス
・ギャリバン
・ギャラクシアン
・クラウンズゴルフ
・究極タイガー
・グラディウスII
・クリスタルギャル
・グリーンベレー
・コントラ
・コップ０１
・高校野球
・源平討魔伝
・サイドアーム
・サラマンダ
・サイコソルジャー
・サイドポケット
・少林寺ロード
・シュートアウト
・スクランブルフォーメーション
・スパルタンＸ
・スターフォース
・スラップファイト
・スーパーリーグ
・スーパーバスケットボール
・戦場の狼
・シルクワーム
・ソロモンの鍵
・ダンプ松本
・ダンガー
・ＸＸミッション
・闘いの挽歌
・ダーウィン4078
・タイガーヘリ
・大魔界村
・達人
・ストリートファイター
・ニュージーランドストーリー
・中華大仙
・ドラゴンスピリット
・ダブルドラゴン
・ダンクショット
・タイムパイロット84
・チョップリフター
・ツインビー
・テラクレスタ
・虎への道
・怒号層圏
・ドラゴンバスター
・ナイトギャル
・ナックルジョー
・ナイトバニー
・ハレーズコメット
・バラデューク
・バブルボブル
・バルガス
・パーフェクトビリヤード
・バトルレーン５
・飛龍の拳
・Ｂウイング
・ピンボールアクション
・ピンポンキング
・Ｐ－47
・ファイナライザー
・フライングシャーク
・フィールドコンバット
・マンハッタン24分署
・魔界村
・魔境戦士
・マスターズゴルフ
・メジャーリーグ
・メタルクラッシュ
・メトロクロス
・名人戦
・メガゾーン

> 売ります買います
>
> の〆切は毎月５日です。
>
> 下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
>
> FAX 06-834-4839

うります&かいます ㉚

●うります
〈大型機〉
（セガ）
・ＧＰライダー
・ＧロックＤＸ
・アウトランＤＸ
・アウトランＳＤ
・アフターバーナーＷＣ
・　〃　Ｃ
・パワードリフトＤＸ
・ラインオブファイヤー
・レーザーゴースト
・ＡＢコップ
・スーパーモナコＤＸ
・　〃　ＳＤ
・サンダーブレイド
〈タイトー〉
・チェイスＨＱ
・ＳＣＩ
・コンチネンタルサーカス
・オペレーションサンダーボルト
・オペレーションウルフ
・トップランディング
・ナイトストライカー
・ダライアスII
・エアインフエルノＤＸ
（ナムコ）
・コズモギャングズ
・メタルホーク
・ウイニングランＤＸ
・　〃　ＳＤ
・ハードドライビング
（ＳＮＫ）
・ビーストバスターズ
・メカナイズドアタック
（ジャレコ）
・ビッグラン
・シスコヒート
（コナミ）
・ウェックルマン２４
〈メダル機〉
（シグマ）
・ブラックジャック
・エキサイティングダービー
・シグマアップライトメダル機
・スーパーエイトウエイズ
・ジョーカーズワイルド
・スリーライン
・ナンバーズ
（セガ）
・エキサイティングブラックジャック
・ロイヤルクラブ
〈ＰＣＢ〉
・ストリートファイター２
・ファイナルファイト
・ＵＳネイビー
・クイズ殿様の野望
・ジョー&マック
・エドワードランディー
・スーパーバーガータイム
・ロボコップ２
・剣豪
・ＥＤＦ
・バンダイク
・ローリングサンダー２
・ドラゴンセイバー
・出たなツインビー
・タートルズ
・クイズ宿題をわすれました
・禁じられた遊び
・スーパーマル禁版
・とってもＥ雀
・ルナーク
・ギャルズパニック
・ゆうゆのクイズでＧＯＧＯ
・戦場の狼II
・チキチキボーズ
・マジックソード
・ピットファイター
・パロディウスだ
・サンダーフォースＡＣ
・クルードバスター
〈ロム〉
・天聖龍
・苦胃頭捕物帳
・Ｐ４７
・ニモ
・空牙
・大工の源さん
・ローラーゲーム
・パンクショット
・ガンディーラー
・テトリス
・ファイナルブロー
・メガブラスト
・バーニングフォース
・ワルキューレの伝説
・マーベルランド
・ムーンウォーカー
・スーパーマスターズ
・ＭＶＰ
・ブラッドブラザーズ
・ラストデュエル
・ドンドコドン
・ワンダープラネット

●かいます
・ＰＣＢ、各種大型機
・メダル機なんでも買います

㈲ママトップ　静岡市東千代田１—７—８
☎０５４２(63)９３７３
FAX ０５４２(63)９３７４
TELX 3962555 TOPPU-J

売ります／買います　売ります／買います

㈲ママトップ
静岡市東千代田1—7—8
TEL 0542-63-9373(代表)
0542-63-6423(海外専用)
TLX 3962-555・TOPPU-J
FAX 0542-63-9374

今すぐ電話!!

BUY and SELL

CALL US NOW!
1-7-8 HIGASHI CHIYODA
SHIZUOKA CITY 420 JAPAN
TEL 0542-63-6423
TLX 3962-555・TOPPU-J
FAX 0542-63-9374

MAMA・TOP CORPORATION
清水銀行　大岩支店　㊟0072326　㈲ママトップ

中古基板

売 買

カナヤ商会

☎06-395-0272 FAX 06-395-0243
大阪市淀川区東三国2-28-10

・バーニングラバー
・パックランド
・ビックリフィーバー
・ビックイベントゴルフ
・ピットファイター
・ピストル大名の冒険
・ビタミンC
・P－47
・フライングシャーク
・プレイウッド
・フロッガー
・VSボード
・ファイティングゴルフ
・フラッグアタック
・ファイティングファンタジー
・ファイナルファイト
・ぶたさん
・ファンタジーゾーン
・ファイネストアワー
・プラスアルファ
・ヘビーバレル
・ベラボーマン
・ヘビーユニット
・ボンジャック
・ホレホレ大作戦
・ポラリス
・麻雀大予言
・魔界村
・魔魁伝説
・麻雀トリプルウォーズ
・麻雀学園PII
・麻雀デリンジャー
・麻雀放浪記掟
・ミラックス
・ミスタードゥ
・ミッドナイトレジスタンス
・ムーンパトロール
・ムーンクレスタ
・名人戦
・迷宮島
・ヤンチャ丸
・USクラシック
・USネイビー
・妖魔忍法帳
・ラビリンスランナー
・ラジカルラジアル
・ラビオレプス
・リアル麻雀
・陸海空
・琉球
・ルパン三世
・レインボーアイランド
・レッスルウォー
・ローリングサンダー
・ローリングサンダー　II
・ロッドランド
・ロイヤルマージャン
・ロボコップ
・ワールドカップ
・ワードナの森
・ワンダーボーイモンスターレア

※詳しい資料御希望の方はお電話でお気軽に御請求下さい！

カナヤ商会　大阪市淀川区東三国2－28－10
☎　06（395）0272
FAX 06（395）0243

カラオケルーム

企画・販売承ります。

千日前・味園B1 "VIP STAR"にて一例がご覧になれます。

大阪サービス販売株式会社
大阪市浪速区元町1-12-17
TEL06-647-8733
FAX06-647-5492

新製品から 中古基板まで

あらゆる基板 筐体 パーツを取揃えております。
お気軽にお問合せ下さい。

㈱ユニバース
UNIVERSE CO;LTD

本　　社　大阪市住之江区北加賀屋5-8-57
TEL 06(682)3444　FAX 06(681)9770
豊橋(営)　愛知県豊橋市小松町200-1(小松ビル)
TEL 0532(46)6103　FAX 0532(48)6155

●うります
・限定商品キング7残り少ない
・各種中古筐体在庫豊富格安
・あらゆる中古基板取揃えます
・卓上型占い機格安
・ナナオ製14・18中古モニター

●かいます
・14型・18型縦型　カードゲーム
・スロット・5カード中古基板
・かくや姫、各種麻雀基板
・キングダービー4人用・14型
・ビッグショット・ズーム8
・花六II、花道場、花菖蒲
・卓上10型、14型、中古機
・各種両替機、各種識別機
・グローリー製品
・バリー製品

※あらゆる中古即日即金売買

（有）ネクスト　大阪市浪速区日本橋4－1－6
☎　06（645）0210
FAX 06（644）0040

★売ります・買いますの〆切は毎月5日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

中古基板買います。

WE EXPORT USED P.C. BOARDS
TELEX 5233481 KANAYA-J

TEL. 06(395)0272　**カナヤ商会**　FAX. 06(395)0243

大阪市淀川区東三国2-28-10

中古基板及び
不要基板を一括買い取ります。
倉庫の在庫整理一括引き受けします。

中古基板売ります。

●うります

・アメリカ横断ウルトラクイズ
・ＲＦ－２（基板のみ）
・アクトフェンサー
・アソー
・あしたのジョー
・アルファックスＺ
・怒（Ｐ付）
・１９４２
・１９４３
・イーアルカンフー
・ウェルトリス
・浦島麻雀
・エクセライザー
・Ａ－ＪＡＸ
・エンゼルキッズ
・Ｆ－１ドリーム
・エドワードランディ
・エアデュエル
・エスケープキッズ
・ＭＶＰ
・オメガファイター
・カプコンワールド（Ｐ付）
・カルノフ
・火激
・空手道
・ギャラガ８８
・究極タイガー
・キャッスルオブドラゴン
・キャプテンシルバー
・究極のオセロ
・キックオフ
・グリーンベレー
・クォース
・空牙
・クラックダウン
・ゲバラ
・ゴモラ
・コラムスII
・サイバリオン（Ｐ付）
・サイキック５
・西遊降魔録
・ザインドスリーナー
・サンダーフォックス
・サンダーフォースＡＣ
・サイコニクスオスカー
・シティーボンバー
・地獄めぐり
・ジャイラス
・雀王
・忍
・将棋
・上海
・ジョー＆マック
・ジーエンド
・ジャッカル
・スタジアムヒーロー
・スパルタンＸ
・スターフォース
・スーパーフォーミュラ
・スーパーバレーボール
・スーパーリアル麻雀ＰIII
・スーパークラウンズゴルフ
・スケバン雀士竜子
・ストリートファイターII
・スーパーパックマン
・スーパーマン
・スーパークイックス
・スクランブル
・戦場の狼
・ゼビウス
・制覇
・セクターゾーン
・ゾディアック
・ソロモンの鍵
・ＸＸミッション
・ダーウィン４０７８
・タイガーヘリ
・タイムパイロット８４
・脱獄
・達人
・大旋風
・ダライアス
・対戦空手道
・ダイナマイトデューク
・中華大仙
・チャンピオンレスラー
・チョップリフター
・ツインビー
・テレフォン麻雀
・ティードオフ（Ｐ付）
・１０ヤードファイト
・デンジャラスシード
・天聖竜
・テトリス
・テラフォース
・ドラゴンセイバー
・トリオザパンチ
・とおる君
・忍者くんＰII
・ニュージーランドストーリー
・ニューヨークニューヨーク
・ノーティボーイ
・のぼらんか
・バルガス
・華弥生
・バトルフィールド
・バルトリック
・ハレーズコメット
・バブルボブル
・パック＆パル
・パロディウスだ
・ハットリス
・パイプドリーム

・ハングオン
・S．ハングオン
・サンダーブレード
・エンデューロレーサー
・アフターバーナーDX
・アフターバーナーコマンド
・ギャラクシーフォースDX
・ギャラクシーフォースII
・ウェックルマンミニスピン
・サイコニックオスカー
・スペースハリヤー
・パワードリフト
・チェイスHQ
・コンチネンタルサーカス
・オーバーザトップ
・TX−1V8
・ポールポジション
・バッテリーカー各種
・セガターボ
・S．パンチアウト
・クレーン各種
・ボナンザ卓上
・ヘルスチェッカー（心脈計）
・フリッパー各種
　・グランドリザード／WS
　・ダンジョンズ&ドラゴンズ／B
　・パーティアニマル／B
　・ストレンジサイエンス／B
　・スペースシャトル／WS
　・ブラックベルト／B
　・ハートボディ／B
　・ブラックピラミッド／B
　・ゴールドウィンクス／PR
　・ヘビーメタル／B
　・ジェネシス／PR
　・ソーセラー／WS
　・ミリオンネイヤー／WS
　・FLエイトボールチャンプ／B
　・FLレディラック
　・FLコメット／WS
　・FLロストワールド／B
　・FLビッグガンW／S
　・FLファイヤーW／S
　・スプリングブレークP／R
　・ブラックウォーター100
　・ハイスピードW／S
　・ロストワールド／B
　・グランドリザードW／S
　・トルピードアレー
　・ヘビーメタル／B
　・スペースシャトルW／S
　・レーザーウォーDECO
　・スプリングブレークP／R
　・パーティアニマルBLY
　・F−14TOMCATW／S
　・モンテカルロD／R
　・モンテカルロP／R
　・ピンポットW／S
　・アリーナP／R
　・FLヘビーメタルBLY
　・ELアリーナーP／R
　・ELハリウッドヒートP／R
　・ELヘビーメタルBLY
　・ELストレンジサイエンス
　　BLY
・両替機大小各種
・グローリー製100→10円
・ボナンザ製
　その他各種
・1000・500→100円
〈メダル筐体〉
ニューペニーフォール
・14インチメダル機
・18インチメダル機
・ゴールドコイン
・ダイダマン
・とんとん
・ジャンケンマン
・ジャンケンフィーバー
・ピカデリーサーカス
・フィーバーチャンス
・25セントメダル
・25セントカラーメダル

●かいます
・ジョーカーズワイルド（シグマ）
・ブラックジャック（シグマ）
・中古25セントメダル
・ウイニングラン
・スペースハリヤー
・アウトラン各種
・S．ハングオン
・ジャンケンマンフィーバー
・アフターバーナー各種
・赤白大明神
・とんとん
・ぴょんぴょん
・メダル筐体各種
・26インチテーブル筐体
・26インチ立型筐体
・両替機各種
・ファイナルラップ筐体

ナミキ商事（株）　東京都大田区西糀谷3−3−11
☎ 03(5705)3431
FAX 03(5705)3435

1箱100個入り
¥18,000

アミューズメント機器総合商社
SINCE 1974
ナミキ商事株式会社
NAMIKI TRADING CO., LTD.
東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL 03(5705)3431(代)・FAX 03(5705)3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.

〈振込先〉
富士銀行 羽田支店
当06533 ナミキ商事(株)
第一勧業銀行 羽田支店
普1365827 ナミキ商事(株)

新品、中古ゲーム機器
格安販売
各種メダル機、大型機、クレーンゲーム、店頭機
両替機、筐体、景品、取扱い

ブラウン商会
売
東京都江戸川区南小岩8-9-2
TEL 03(3673)7292
FAX 03(3673)8395

●うります
・ダイナマイトリーグ
・フリップル
・ゴモラ
・オーライル
・琉球
・ボナンザブラザーズ
・MVP
・ムーンウォーカー
・ワールドスタジアム90
・スカイスマッシャー
・テトリス
・ハットリス
・バルーンブラザーズ
・究極のオセロ
・サンダーフォース
・パラメデス
・ネクストスペース
・雷牙
・ワールドカップ90
・エスケープキッズ
・パンクショット
・スパイナルブレイカーズ
・スーパーバーガータイム
・ブラッドブラザーズ
・パロディウスだ
・剣豪
・エドワードランディ
・コラムス
・EDF
・レモンエンジェル
・チャイナタウン
・スーパーバレー
・パイプドリーム
・ドラゴンセイバー（ロム）
・雀闘記
・華折鶴
・華弥生
・キャンパスハンティング
・放浪記外伝
・大勝負
・パニックスタジアム
・お雀子館
・禁じられた遊び
・ねらえトップスター
・麻雀ピープーショー
・トリプルウォーズ
・クラブ90
・麻雀学園II
・麻雀遊技
・麻雀ファンクラブ
・麻雀革命
・チャンネルズームイン
・AV麻雀（基板のみ）
・W・GP（D）改造品
・　〃　　（UP）〃
・シスコヒート（S）
・ラウンドアップファイヤー
・ビックタイトル
・エアーインフェルノ
・スペースハリアー
・バトルシャーク
・ハードドライビング
・トップランディング
・テンカウント
・スーパーモナコ（D）
・ギャラクシーF（S）
・スーパーハングオン
・スペースガン
・オペ．サンダーボルト
・ビーストバスター（2人用）
・ターボアウトラン（CP）
・アウトラン（DX）
・コズモギャングス

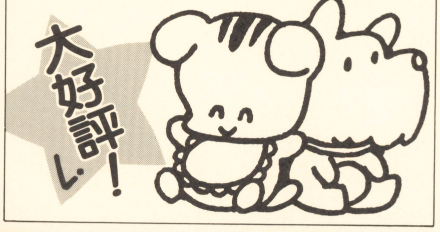
ブラウン商会　東京都江戸川区
南小岩8－9－2
☎　03（3673）7292
FAX 03（3673）8395

●うります
・魔界雀
・お雀子館
・麻雀狂時代
・麻雀放浪記
・華弥生
・華吹雪
・スーパーリアル麻雀I
・スーパーリアル麻雀II
・リアルマージャン
・どんでん麻雀
・一発逆転
・お嬢さん
・家元
・美女っ子学園
・シティラブ
・セカンドラブ
・雀豪レディ
・その他アミューズ基板
・ムーンウォーカー（セガ）
・ブロクシード　〃
・フラッシュポイント　〃
・イースワット　〃
・コラムスI　〃
・コラムスII　〃
・ベイルート　〃
・MVP　〃
・エイリアンストーム　〃
・オーライル　〃
・シャドーダンサー　〃
・パズニック（タイトー）
・クラックス（ナムコ）
・パウンドフォーパウンド（アイレム）
・大工の源さん（アイレム）
・ロッドランド（ジャレコ）
・1941（カプコン）
・ダークシール（データイースト）
・コンバットライブス（テクノス）

〈中古筐体〉
・18インチモニター
・18インチテーブル木目
・18インチシルバーテーブル
・ミニUP
・14・18インチミニ UP NEW空箱
・ビリヤード8フィート（ダイナモコイン式）
・ニューペニーフォール

・ミズバク大冒険
・苦胃頭捕物帳
・クイズHQ
・達人
・宇宙船艦ゴモラ
・スラップファイト
・ガダッシュ
・アルカノイド
・熱血硬派くにお君
・ドッジボール
・マスターオブウエポン
・ドンドコドン
・フォーティラブ
・USクラッシック
・目撃
・ヘルファイアー
・グレートソードマン
・究極タイガー
・チャンピオンレスラー
〈データイスート〉
・空牙
・クルードバスター
・スーパーバーガータイム
・スタジアムヒーロー
・撃墜王
・コブラコマンド
・アクトフェンサー
〈テクモ〉
・ガンディーラー
・ティードオフ
・ワールドカップ90
・ブラッドブラザーズ
〈ジャレコ〉
・ロットランド
・プラスアルファ
・魔界伝説
〈アイレム〉
・エアデュエル
・ドラゴンブリード
・R−TYPE
・イメージファイト
・Xマルチプライ
・妖獣伝
・迷宮島
〈ナムコ〉
・ワールドスタジアム90
・クエスタ
・球界道中記
・ピストル大名の大冒険
・ドラゴンセイバー
・ギャラガ88
・クラックス
〈エスエヌケイ〉
・ジャンボー
・バトルフィールド
・アテナ
・ネクストスペース
〈日物〉
・トリプルウォーズ
・テラフォース
〈UPL〉
・ムスタング
・オメガファイター
〈ビデオシステム〉
・ハットリス
・パイプドリーム
〈テクノスジャパン〉
・コンバットライブス
〈その他〉
・サンダー&ライティング
・スカイスマッシャー
・スノーブラザーズ
・忍者くん
・サウロ
・モザイク
〈麻雀〉
・キャンパスハンティング
・ギャルの告白
・麻雀遊技
・麻雀革命
・浦島麻雀
・大予言
・麻雀夏物語
・レモンエンジェル
・ファンクラブ
・フライデー
・ねらえトップスター
・7次元の妖精達
・麻雀狂時代
・お雀子クラブ
・セカンドラブ
・麻雀シスターズ
・美少女キネマ
・大霊界
・スーパーリアル麻雀
・脱子ちゃん
・大人の麻雀
〈サブボード　ロム〉
・キャメルトライ（サブボード）
・クイズHQ　（　〃　）
・苦胃頭捕物帳　（　〃　）
・ダートフォックス　（ロム）
・ドラゴンブリード　（〃）
・ブレイザー　（〃）
・マーベルランド　（〃）
・球界道中記　（〃）
・ワールドスタジアム（〃）

富貴商会　大津市稲葉台33−3
☎ 0775(26)2937
FAX 0775(26)3853

輸出入
EXPORT & IMPORT
NEW & USED P.C.B
新・中古基板
売ります！
買います！
プライズマシン景品色々あります
ぬいぐるみ発売中


富貴商会　〒520　大津市稲葉台33−3
TEL 0775(26)2937　FAX 0775(26)3853
FUUKI SHOKAI CO., LTD.

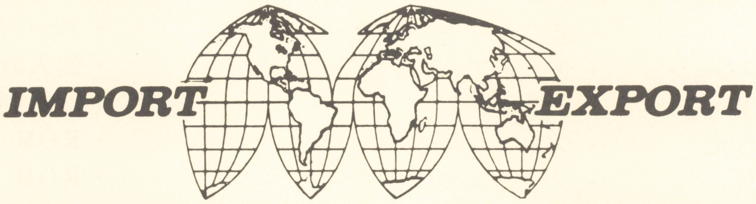
うります&かいます ㉔

●うります
・景品用時計（クレーン用各種格安あり）
・クイズBOX（レインボー）
●かいます
・チェイスHQ
・ギャラガ88
・ルマンミニスピン
・ドキドキアニマルランド
・タロット占い（サンワイズ）
・ぴょんぴょん（メダルゲーム）
・コインペット（グローリー製）
・ストリートスマート（ICボード）
・ヘルスチェッカー（テクノポップ）
・ダブルフィーバー（カプコンメダル）
・ビックリフィーバー（メダルゲーム）
・エンデューロレーサー（シットダウン）
・オペレーションウルフ
・各種ラバー筐体
・ウォンテッド（カトウ）
・ヘビーウエイトチャンプ
・赤白大名神
・達人
・テトリス
・タックスフォースハリアー

サンライト沖縄　沖縄県宜野湾市字大山6丁目1番6号
☎ 09889（7）3333
FAX 09889（8）6774

●うります
〈カプコン〉
・マジックソード
・1941
・戦場の狼II
・チキチキボーイズ
・USネイビー
・ニモ
・1942
〈コナミ〉
・パロディウスだ！
・ピットファイター
・T. M. N. T.
・サプライズアタック
・パンクショット
・エスケープキッズ
・クォース
・キューブリック
・ザハスラー
・コントラ
〈セガ〉
・エイリアンストーム
・ワンダープラネット
・M. V. P
・ボナンザブラザーズ
・M. J. ムーンウォーカー
・オーライル
・サンダーフォースAC
・レッスルウォー
・スーパーマスターズ
・テトリス
・スクランブルスピリット
・タイムスキャナー
・ブロックアウト
〈タイトー〉
・あしたのジョー
・MJ－12
・ヴォルフィード
・パラメデス

Why pay more? Try our service & prices for New/Used Boards.



— Press the Button for a Complete List!! —
727-39-2113(FAX), 727-39-2112(TEL)

G. M. ENTERPRISES
SINCE 1985

3-14-4, Kibougaoka, Toyono-cho, Osaka 563, Japan.

中古基板高価買受致します。
リストをFAXして下さい。折返し値付け致します。販売も致します。

G.M.エンタープライゼス
〒563 大阪府豊能郡豊能町希望ヶ丘3丁目14−4
Fax:0727-39-2113 Tel:0727-39-2112

　ミニアップ
・サンダーブレード
・ギャラクシーフォース デラックス
・コンチネンタルサーカスCP
・　　〃　　UP
・アウトランDX
・　〃　スタンダード
・　〃　UP
・ファイナルラップDX
・　〃　スタンダード
・ダライアス・忍者ウォリアーズ
　19インチ
　15インチ
・WEC・ルマン24
・ルマンミニスピンタイプ
・オペレーションウルフ
・ストリートファイターUP
・スペースハリヤ(大)
・　〃　シット
・ナムコポールポジション
・おかし大作戦
・ノックダウン
・パチンコ ドラゴンフィーバー
＊中古部品買います
・3電源レギュレーター7A
　6A以下－5百・故障品
＊取引銀行
　小田原信用金庫　蛍田支店
　普通　0112075
　㈱アイザックスコーポレーション
＊省力・売上増進機器の製造・販売・メンテナンスサービス
＊中古買入・再生販売・修理・売上増進の為の改造

㈱アイザックス・コーポレーション
神奈川県小田原市多古390―2
☎ 0465(34)4435㈹
FAX 0465(34)4979

★売ります・買いますの〆切は毎月5日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX **06-834-4839**

買
不用基板
高価買取
TELかFAXで
お申し込み下さい、リストをお送りします!
KIC ㈱ケイ・アイ・シー
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26
TEL 03(3280)3351 FAX 03(3447)9134

●かいます
・Rタイプ
・RタイプⅡ
・アッポー
・アクトフェンサー
・アルゴスの戦士
・イーアルカンフー
・イメージファイト
・エクイテス
・Xマルチプライ
・エグゼドエグゼス
・エイリアンシンドローム
・黄金の城
・ガンスモーク
・ガントレット
・歌舞伎Z
・火激
・ギャプラス
・銀河任侠伝
・グラディウスⅡ
・グロブダー
・恋のホットロック
・サイドアームズ
・サラマンダ
・シティコネクション
・ジェミニウイング
・シティボンバー
・ジャンプバグ
・スプラッターハウス
・スカイキッド
・スタジアムヒーロー
・スターフォース
・ソロモンの鍵
・ダブルドラゴン
・闘いの挽歌
・トップシークレット
・ドラゴンバスター
・ドッヂボール
・ラリーX
・パックマン
・パックランド
・ハレーズコメット
・バラデューク
・Bウイング
・飛龍の拳
・フリッキー
・フライボーイ
・ブレイウッド
・フェアリーランドストーリー
・ブラックドラゴン
・ぶたさん
・ベラボーマン
・ボスコニアン
・ドルアーガの塔
・リブルラブル
・メトロクロス
・マッピー
・魔界村
・モモコ120%
・ラッシュ&クラッシュ
・ライフフォース
・サイコソルジャー
・A－JAX
・カルテットⅡ
・イシターの復活
・ムーンクレスタ
・ミュータントナイト
・チェルノブ
・ダイナマイトDUCKS
・ワンダーモモ
・トイポップ
・スーパーリアル麻雀P－Ⅲ
・個人教授
・麻雀刺客
・ROM KIT(ナムコⅠ)
・ROM KIT(ナムコⅡ)
・アイレム(M・72)
・他不用基板高価買います。

㈱ケイアイシー　東京都品川区東五反田4―7―26
☎ 03(3280)3351
FAX 03(3447)9134

●うります

- 新品同様カシオミニアップ−多数
- 両替機修理・改造は2000台以上の実績を持つ当社におまかせ下さい。モニター修理も日本一の実績の当社へ。
- 産業廃棄物廃棄扱い始めました。見積無料。
- 中古PCB各種多数−全部掲載不可能の為お問合せ下さい
- 中古両替機・メダル貸機−その都度変化しますのでお問合せ下さい。
- ホッパーコントロール基板
- テーブル−在庫多数300台迄
- 体感ゲーム−その都度変化しますのでお問合せ下さい。
- タバコ自販機(グローリー各種)50台迄
- 麻雀基板(ロイヤル他)多数有応談
- 20インチモニター250台再生品
- 18インチモニター(ナナオ)
  200台以上あり・再生品

●かいます

＊当社買取品は全て故障可
価格相談

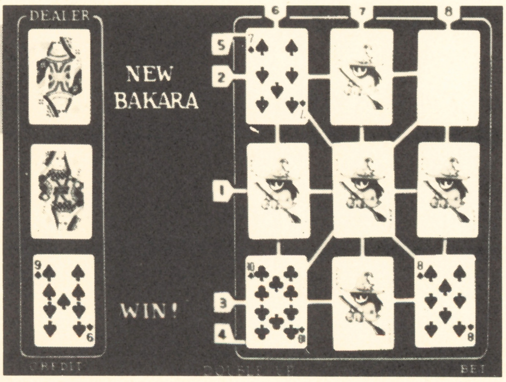
㋐・ASO
・アテナ
・アサルト
・アルゴスの戦士
・アレスの翼
・アレックスキッド
・　〃　ROM・カスタムキット
・アーガス
㋑・イシターの復活
・1942
・1943
・イーアルカンフー
㋓・エアーウルフ
・エイリアンシンドローム
・A−JAX
㋔・黄金の城
・オーダイン
㋕・ガンスモーク
㋖・ギャプラス
・究極タイガー
・Qバート
㋗・グラディウス
・グラディウスII
㋘・源平討魔伝
㋙・恋のホットロック
㋚・サイキック5
・サイコソルジャー
・サイコニックオスカー
・ザ・運動会
㋛・ジェミニウイング
㋜・スカイキッド
・スラップファイト
・スーパーリアル麻雀PII
・スペランカII
㋝・ゼビウス
㋟・ダーウィン4078
・タイガーヘリ
・闘いの挽歌
・スプラッタハウス(ロム)
㋠・チャックンポップ
・チューブパニック
㋢・テラクレスタ
・ディグダグII
㋣・トイポップ
・トップシークレット
・虎への道
・ドラゴンスピリット
・ドラゴンバスター
・ドルアーガの塔
㋥・忍者君II
㋩・パックランド
・バラデューク
㋫・フェアリーランドストーリー
・ブラックドラゴン
・フォゾン
・プランプポップ
・フェリオス
㋭・ホッピングマッピー
㋮・魔界村
・マーブルマッドネスP付
・ROMキット・パネル
　筐体
㋯・ミサイルコマンド
㋱・メタルソルジャー・アイザックII
・メトロクロス
㋲・モトス
㋵・妖怪道中記
・妖魔忍法帖
㋶・ライフフォース
・ラリーX
㋷・リブルラブル
㋻・ワードナの森
・ワールドスタジアム
・ワンダーモモ
・ロムキット
・その他屑基板・故障基板128以上−700円・16～64−5百円・08−2百円
・紙幣識別機(加工していない物)
　・新国タイプ
　・コインコタイプ
　・サンヨー
＊メダルアップライト
・14インチ−
・18インチ(日物以外)
・セガスーパーダービー6人用
・セガワールドダービー
・セガスラグディスペンサー(欠品無故障可)
・サンワイズジャンケンマン
・　〃　ダイダマン
・カトーウォンテッド
・ホームデータ赤白大明神
・日本商事エンパイア
・ナムコカーニバルI～III
・アイレムブラックジャック
・UPL忍者君
・　〃　パックンランド
・　〃　ミニクレーン
・　〃　ラッキークレーン
・　〃　スーパーエレファント
・コアランド・いただきまん
・タイトースクエアボックス
・ナムコウイニングラン
・　〃　ダートフォックス
・セガスーパーチャンス
・セガUFOキャッチャー
・ターボアウトラン
・バッテリーカー何でも
・レール走行乗物
・定置式乗物
・オペレーションサンダーボルト
・ダライアスII
・メカナイズドアタック
・トップランディング
・タイトーチェイスHQ
・ナムコメタルホーク
・スーパーハングオン
　シットタイプ
・アフターバーナー
　Wクレイドール
　コマンダー
　シティタイプ

●うります
・アウトゾーン
・イメージファイト
・1941
・エリア 88
・エイリアンストーム
・エアバスター
・ガンフロンテア
・かぐや姫
・ギャルズパニック
・マジックソード
・究極のストライカー
・グラディウスII
・クイズ殿様の野望
・ゴールデンアタック
・コラムス
・コンバットライブス
・ストリートスマート
・スパーリアル麻雀II
・スーパースター
・スカイスマッシャー
・スーパーパング
・スノーブラザース
・戦場の狼II
・ソロモンの鍵
・ダブルドラゴン
・ダークシール
・チキチキボーイズ
・沈黙の編隊
・テトリス
・デンジャラスシード
・ドラゴンセイバー
・ドラゴンブリード
・トライゴン
・トリプルウォーズ
・バレーボール
・華弥生
・パックランド
・ハードパンチャー
・花六
・パロディウスだ
・ピストル名人の冒険
・飛翔鮫
・フラッシュポイント
・ギャルズパニック
・ファイティングファンタジー
・プラスアルファ
・ブラッドブラザーズ
・フライング（P付）
・ヘビーバレル
・マジックソード
・ムスタング
・メジャータイトル
・ストリートスマート
・ローラーゲーム
・ロボコップ
・ワースト89
・ワルキューレの伝説
・ワールドカップ
・AIR DUEL
・M. I. A
・MAJOR TITLE
・M. V. P
・NEMO
・P−47
・R−TYP
・US. NAVY
※各種買取応談
※取引銀行
大和銀行 松戸支店
（普）6951142

㈲サン・エンタープライズ 千葉県流山市松ケ丘1-475-99
☎ 0471（47）2050
FAX 0471（47）2060

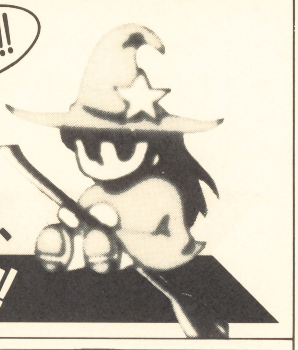
JOKER ODDS		
ジョーカー9		×1000
〃 8		×500
〃 7		×200
〃 6		×50
〃 5		×30
〃 4		×10
〃 3		×5
〃 2		×3
クロスジョーカー		×100
コーナージョーカー		×100
ジョーカー3カード	1SET	×10
〃	2SET	×30
〃	3SET	×100
〃	4SET	×200
〃	5SET	×300
〃	6SET	×500
〃	8SET	×1000

業界で話題No.1!!
NEW BAKARA
好評発売中



SPECIAL ODDS		
ストレー[illegible]		×[illegible]
[illegible]		×[illegible]
[illegible]		×[illegible]
[illegible]		×5
[illegible]		×5
[illegible]カード	〃	×15

スペシャルオッズで
ゲームは更に
興奮!!
メダルゲームもOK!!



バカラ（9カード）ゲームの楽しさをサブ基板で、
ジョーカー迄も一挙に楽しめる画期的なゲーム!!

SUN
㈲サン・エンタープライズ
☎0471-47-2050㈹
千葉県流山市松ヶ丘1-475-99 FAX0471-47-2060 （開発）47-2070

ビデオゲームソフト
企画、開発、製造、販売
（ソフト開発承ります）

激安！専門店 通販

当社で3万円以上お買いあげの方
全員に当社商品券を差し上げます。
商品リストをご希望の方は62円切
手同封でご請求ください。

㈱ユニバース
UNIVERSE CO;LTD

本　社　大阪市住之江区北加賀屋5-8-57
TEL06(682)3444　FAX06(681)9770
豊橋(営)　愛知県豊橋市小松町200-1(小松ビル)
TEL0532(46)6103　FAX0532(48)6155

●うります

〈ア行〉
・アフターバーナー
・アールタイプ
・アルカノイド
・アンタッチャブル
・あんぱんマン
・１９４１
・１９４３
・ヴォルフィード
・ＳＤガンダム
・ＭＶＰ
・エスケープキッズ
・エドワードランディ
・Ｆ１ドリーム
・アウトゾーン
・レインボーアイランド
・ローリングサンダー（Ｐ付）

〈カ行〉
・カプコンワールド
・ガンディーラー
・ガンフロンティア
・究極タイガー
・クォース
・グラディウスIII
・コラムス
・コラムスII
・コンバットライブス
・銀河任侠伝
・カプコンクイズ
・クイズＢＯＸ
・コンペティションゴルフ

〈サ行〉
・サプライズＡ
・サンダーフォックス
・サンダーフォースＡＣ
・ジョー&マック
・スタークラスター
・スタジアムヒーロー
・スノーブラザーズ
・スーパーエレファント
・スーパーオセロ
・スーパースターズ
・スーパードンキホーテ
・スーパーバレーボール
・スーパーパング
・スーパーバーガータイム
・スペースシャトル
・ストリートファイターII
・制覇
・戦場の狼II
・倉庫番
・ゼビウス
・上海
・上海II
・ストリートファイター
・ストリートスマート
・サンダーフォース
・サンダー&ライトニング

〈タ行〉
・大工の源さん
・タイムアタック
・大霊界
・ダブルドラゴン
・ダブルドラゴンIII
・チキチキボーイズ
・ちびくろクレーン
・ＴＭＮＴ
・テトリス
・天国と地獄
・天聖龍
・ディプロマット
・出たなツインビー
・トリプルウォーズ
・ドラゴンセイバー
・殿様の野望
・中華大仙
・大旋風
・大予言

〈ネ〉
・ネオ・ジオテーブル
・　〃　ＳＣ
・　〃　ＵＰライト

〈ハ行〉
・ハイパーオリンピック84
・ハイパーオリンピック
・ハイホー
・パズニック
・ハテナ？の大冒険
・バトルクルーザー
・バブルボブル
・パニックスタジアム
・パロディウスだ
・パンクショット
・バンダイク
・ビックイベントゴルフ
・ファイナルファイト
・プラスアルファ
・ブロクシード
・ヘビーユニット
・ボナンザブラザーズ
・ハイホーII
・フラッシュポイント
・バラデューク
・ファイティングファンタジー
・フライングシャーク
・ポンピングワールド
・ピットファイター

〈ラワ〉
・雷電
・リベンジオブドウ
・琉球
・レインボーアイランド
・ローラーゲームズ
・ロードオブキング
・ロッドランド
・ローリングサンダー
・ロボコップII
・ワールドカップ90
・ワールドカップ
・ワールドスタジアム90
・ワンダーボーイ
　モンスターランド

〈麻雀〉
・麻雀アカデミー
・麻雀夏物語
・麻雀ファンクラブ
・麻雀学園
・麻雀学園II
・麻雀狂時代
・麻雀刺客
・麻雀好きの懲りない面々
・麻雀デリンジャー
・舞姫
・麻雀フライデー

※通販も取扱っています。

（株）ユニバース　大阪市住之江区
北加賀屋５－８－５７
☎　０６（６８２）３４４４
FAX ０６（６８１）９７７０

・銀河任侠伝
・雷電
・コンバットライブス
・スノーブラザーズ
・ジェミニウィング
・ダブルドラゴンIII
・原始島
・スカイソルジャー
・スカイアドベンチャー
・ギャングウォーズ
・サイコソルジャー
・ゼロウィング
・鮫！鮫！鮫！
・アウトゾーン
・メタフォックス
・タスクフォースハリアー

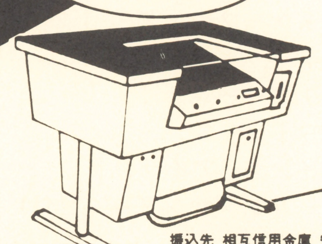
(株）ロータスプレス　東京都渋谷区恵比寿南３－５－８　恵比寿サンモール６F
☎　03（3760）6630
FAX 03（3760）5359

新製品から **中**古基板まで
あらゆる基板 筐体 パーツを取揃えております。
お気軽にお問合せ下さい。
(株)ユニバース
UNIVERSE CO;LTD
本　　社　大阪市住之江区北加賀屋5-8-57
TEL06(682)3444　FAX06(681)9770
豊橋(営)　愛知県豊橋市小松町200-1(小松ビル)
TEL0532(46)6103　FAX0532(48)6155

●うります
・18・20インチ筐体 ・他中古筐体
・日物・寿・大森製アップライト型メダルゲーム機
・コイン大・小両替機
・千円・５百円両替機
・中古18・14インチカードゲーム
・中古18インチスロットゲーム
・中古麻雀ゲーム
・中古カード・スロット・麻雀基板
・ＴＶスロット
・ロイヤルビンゴ
・ジャンコロ
・モンローアップ
・カードゲーム・スロットゲーム いたずら防止機
・テトリス
・オートベットサブ基板
・電子セレクター（旭精工）
・野球拳
・ビックショット
・ズーム８
・とんとんくん
・スーパーハングオン
・ギャラクシーフォース
・卓上型カード・スロットゲーム
・各社中古両替機
・ＳＷ６２５（サンポー製両替機）
●かいます
・18吋中古ブラウン管（東映・ナナオ）
・16、32、64、128、256―中古ロム
・各種中古ゲーム機・中古基板
・寿・大森タイプのメダル機
・18・20インチ各筐体
・キングダービー４人用

・縦型カードゲーム機
・スロットゲーム
・識別機
・両替機
・ビックショット
・ズーム８
・卓上型カード・スロットゲーム
・５∅コイン
・グローリー両替機

㈱トーヨー　大阪市阿倍野区昭和町1－19－21
☎06(628)2136

ゲーム機の販売・修理・5カード・7カードあらゆるオリジナルソフト製作・解析承ります！
中古新台

振込先 相互信用金庫 守口（支）
当座預金 153659
有限会社 朝日物産
有限会社 朝日物産
〒535 大阪市旭区新森７丁目４番32号
電話 06（955）2311（代）
FAX 06（955）2313

Call morning till midnight 7 days

Fillmore, inc.

Please send us your Fax number and we will send you our inventory and price list soon.

ROOM ♯206, YODOGAWA BLDG.,
23-10, HOZAN-CHO, TOYONAKA-SHI,
OSAKA, 560, JAPAN
PHONE:06-845-2535 FAX:06-845-2510
TELEX:5286105 FILLMO J

●かいます
・パロディウスだ！
・T．M．N．T．
・ピットファイター
・トライゴン
・グラディウスII
・グラディウスIII
・サプライズアタック
・サンダークロス
・A－JAX
・サラマンダ
・ライフフォース
・エスケープキッズ
・でたなツインビー！
・ドラゴンセイバー
・スプラッターハウス
・ギャラガ８８
・パックマニア
・ローリングサンダー
・ワンダーモモ
・源平討魔伝
・ギャプラス
・ドラゴンバスター
・パックランド
・メジャータイトル
・大工の源さん
・エアデュエル
・アールタイプII
・イメージファイト
・Xマルチプライ
・ドラゴンブリード
・最後の忍道
・バイオレンスファイト
・MJ－１２
・ハットトリックヒーロー
・ルナーク
・チャンピオンレスラー
・クライムシティ
・サンダーフォックス
・ムスタング
・ホラーストーリー
・地獄めぐり
・ヘルファイヤー
・ダブルドラゴンII
・ラスタンサーガII
・スカイスマッシャー
・レインボーアイランド
・スーパーマン
・達人
・ダッシュ野郎
・ファイナルファイト
・USネイビー
・１９４１
・マジックソード
・ストライダー飛龍
・天地を喰らう
・虎への道
・ガンスモーク
・ムーンウォーカー
・シャドーダンサー
・エイリアンストーム
・ゴールデンアックス
・コットン
・空牙
・クルードバスター
・バーディトライ
・シークレットエージェント
・ロボコップ
・ダークシール
・チェルノブ
・ジョー&マック
・エドワードランディ
・ロッドランド
・プラスアルファ
・ぶたさん

NEW& USED: P.C. BOARDS

Buy & Sell

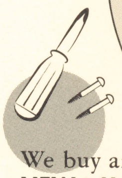
Please call us 03 (3760) 6630
FAX 03 (3760) 5359

LATEST NEWS
EARLIEST DELIVERY
CONTINOUS SERVICE

LOTUS PRESS
EBISU-SUNMALL 6F
3-5-8, EBISU-MINAMI SHIBUYA-KU
TOKYO, JAPAN

●かいます
・ウイロー
・Ｘマルチプライ
・エリア88
・キャリバー50
・ギャングウォーズ
・究極タイガー
・クライムシティ
・クライムファイター
・空牙
・原始島
・ゴールデンアックス
・サイコソルジャー
・サラマンダ
・サンダークロス
・忍
・シークレットエージェント
・ＪｕＪｕ伝説
・シャドーダンサー
・スーパーコントラ
・ストリートスマート
・ストリートファイター
・スプラッターハウス
・スーパーマン
・ダブルドラゴン
・ダブルドラゴンII
・ダッシュ野郎
・ＷＷＦスーパースターズ
・達人
・チェルノブ
・天聖龍
・天地を喰らう
・テトリス
・大旋風
・ドラゴン忍者
・ドラゴンブリード
・ドンドコドン
・トンマ
・忍者龍剣伝
・バブルボブル
・パックランド
・パックマニア
・ハードパンチャー
・バーニングフォース
・ファイナルファイト
・ファイナルブロー
・フライングシャーク
・フェリオス
・ベラボーマン
・ミッドナイトレジスタンス
・未来忍者
・モンスターレア
・メルヘンメイズ
・ＵＡＧ
・ラスタンサーガ
・ラスタンサーガII
・ワールドカップ90
・ワイルドファング
・ワルキューレの伝説
・各種ロム・システムボード
・その他中古基板

三和電子㈱　東京都板橋区中丸町58－5
☎　03(3554)2261
FAX 03(3554)2232



新製品・中古売買
ロケーションの運営・管理
モニターの修理

We buy and Sell
NEW & USED P.C. BOARDS
Please Contact us at
TEL & FAX 03(5608)4804

トスクコーポレーション
THSC CO., LTD.
TANAKA BLDG. 2F, 2-2-6, HIGASHI-KOMAGATA SUMIDA-KU, TOKYO.

●うります
・26インチサウンドラバー
・26インチ筐体ローリング付
・18インチテーブル中古筐体
・18インチモニター新・中古
・フリッパー各種
・ハングオン
・アウトラン
・Ｗ・ＧＰ
・その他大型機各種

●かいます
・ブラッドブラザーズ
・バイオレンスファイト
・雷電
・１９４３
・パロディウスだ！
・ファイナルファイト
・エリア８８
・戦場の狼
・天地を喰らう
・卓上型カードゲーム
・ネオジオソフト

※振込先
朝日信用金庫　本所支店
普通　１２８８４６
トスクコーポレーション

トスクコーポレーション　東京都墨田区東駒形２－２－６田中ビル２Ｆ
☎ 03（5608）4804

●かいます
・スティールガンナー
・レーザーゴースト
・ビーストバスターズ
・コズモギャングズ
・ドライバーズアイ
・シスコヒート
・ウイニングランＤＸ・ＳＤ
・ＧＰライダーＤＸ
・ＳモナコＧＰ　ＤＸ・ＳＤ
・Ｇ－ＬＯＣＤＸ
・ファイナルラップII
・ラッドモビールＤＸ
・ハードドライビング
・ＳＣＩ
・ソニックブラストマン
・ワニワニパニック
・パラダイスアレイ
・ローラーボーラー
・ドリームキャッチャー
・スイートランド90
・ＵＦＯキャッチャー
・ティンクルティンクル
・アナザーワールド
・ラブフォーチュン

〈基板〉
・テトリス
・コラムス
・クイズ殿様の野望
・クイズ宿題をわすれました
・ゆうゆのクイズでＧＯＧＯ
・ツインビーII
・雷電
・ストリートファイターII
・ウルトラマン
・ゴルフィンググレイツ

大武産商（有）　岡山市奥田南町５－１８　川西ビル１Ｆ
☎　0862（24）0008
FAX 0862（24）4144

新製品から
中古まで
売買なら
㈲ライフサービス
中古 PCB 高価買取ります
〒814-01 福岡市早良区田隈1丁目15−11
TEL092(863)1173
FAX092(865)9073

●うります
・ＪｕＪｕ伝説
・ダブルドラゴンII
・コンバットライブス
・ツインコブラ
・鮫！鮫！鮫！
・クライムシティ
・あしたのジョー
・達人
・地獄めぐり
・レインボーアイランド
・ハットリス
・ドンドコドン
・スノーブラザーズ
・大旋風
・WWFスーパースターズ
・パズニック
・ファイナルブロー
・ファイティングホーク
・アールタイプ
・四川省
・イメージファイト
・メジャータイトル
・ポンピングワールド
・迷宮島
・Ｘマルチプライ
・アールタイプII
・１９４２
・ミッドナイトレジスタンス
・マジックソード
・戦場の狼II
・大工の源さん
・ファイナルファイト
・パンクショット
・サプライズアタック
・天地を喰らう
・Ａ－ＪＡＸ
・トライゴン
・パロディウスだ
・グラディウスIII
・エイリアンズ
・ピットファイター
・リングの王者
・キューブリック
・ゴールデンアックス
・クルードバスター
・エリア８８
・ウィロー
・マッドギア
・テトリス
・ドラゴンセイバー
・ベイルート
・ＭＶＰ
・モンスターレア
・ラフレーサー
・エイリアンストーム
・上海II
・ブロクシード
・ゲイングランド
・スクランブルスピリット
・コラムス
・ドラゴン忍者
・雷電
・ロボコップ
・ファイティングファンタジー
・ＳＲＤ
・ＵＳネイビー
・メルヘンメイズ
・スプラッターハウス
・Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ．
・ワールドスタジアム８９
・フェリオス
・ワルキューレの伝説
・オーダイン
・ファイネストアワー
・忍者龍剣伝
・ワイルドファング
・ワールドカップ９０
・オメガファイター
・アトミックロボキッド
・スーパーバレーボール
・ネクストスペース
・プラスアルファ
・原始島
・テラフォース
・タスクフォースハリアー
・ストリートスマート
・ツインイーグル
・クライムハンター
・華の舞
・エアデュエル

●かいます
・ダブルドラゴンIII
・カダッシュ
・パロディウスだ
・ファイナルファイト
・ドンドコドン
・エリア８８
・鮫！鮫！鮫！
・バイオレスファイト
・天地を喰らう
・トライゴン
・雷電
・チャピオンレスラー
・上海II
・大工の源さん
・オーダイン
・ワルキューレの伝説
・フェリオス
・アウトゾーン
・テトリス
・ゴールデンアックス
・ジャンボ尾崎
・リングの王者
・Ｔ．Ｍ．Ｎ．Ｔ．
・エイリアンズ
・マジックソード
・クライムシティ
・クライムファイター
・WWFスーパースターズ
・ワールドカップ９０
・スーパーバレーボール
・ヴォルフィード
・空牙
・戦場の狼II
・ＵＳネイビー
・ドラゴンセイバー
・ハードパンチャー

※その他、多数ＰＣＢ在庫あり。
高価買取致します。
※業務拡張につき、社員募集！
先ずは、お電話下さい。
※振込先
福岡信用金庫　七隅支店
普通　６６０３０
（有）ライフサービス

（有）ライフサービス　福岡市
早良区田隈1丁目15－11
☎ 092(863)1173
FAX 092(865)9073

下さい。
メディア商事（株）　東大阪市今米2番2号
☎ 0729（64）0717（代）
FAX 0729（64）2059

●うります
〈本体・基板付〉
・すぐ使用可メダル機
・ルーレット（アイレム製）
・カードゲーム（セガ製）
〈中古筐体〉
・任天堂Ｖタイプ
〈基板〉
・アルカノイドＰ付
・忍者君阿修羅の章
・熱血硬派くにお君
・ジッピーレース
・西遊降魔録
・華弥生
・レッスルウォー
・マッドギアー
・ゴブラコマンド
〈麻雀〉
・大人の麻雀
・麻雀刺客
・雀豪
・雀卓
・リアル麻雀
・コミック麻雀
・大満貫
・麻雀学園Ｉ
・麻雀野郎
・麻雀殺人事件
・制覇
・お雀子ハイスクール
〈大型機〉
・デンジャーゾーン（セガ）
・ダライアスＩ・II
・オペレーションウルフ
木内商会　大阪市東成区大今里南2丁目2－4
☎ 06（972）1917

売
大型機種
メダル機
アーケード
マシン
中古コイン
大裕
TEL06(644)-0328
FAX06(644)-0331
〒556 大阪市
浪速区下寺3
丁目6番2号
買

●うります
・18インチ・20インチ筐体
・18インチ・20インチラバ筐体
・14インチアップライト基板入り
・スペースハリヤー
・コンチネンタルサーカス
・ファイナルラップ
・スーパーハングオン
・ペニー フォール
・エアーホッケー
・ランブルボール（コマヤ）
・フリッパー各種
・スーパーダービー
・アフターバーナー
・乗り物－ロボット・戦車・汽車
・スーパーコンチネンタル・低高速ホッパー
・ニューグランドダービー（６人用）
・ラッキークレーン
・人形つかみ（クレーン）
・ミニクレーン
・定置式乗物各種あります。
・日物・寿・大森製アップライト型メダルゲーム機
・グローリー電動コイン計算機
・コイン両替機
・手動式コイン計算機
・千円・五百円両替機
・手動式・電動式コイン計算機
・中古コイン（サイズ各種有り23∅・24.5∅・25∅・26∅・27∅）
・各種コックピットタイプ有ります。
●かいます
・各種中古ゲーム機・中古基板
《テーブル型・たて型》
・忍者ウオリアーズ
・キングダービー
・スーパーダービー
・寿・大森タイプのメダル機
《筐体》
・18インチ・20インチ各筐体
・ジャンポーカー・スロット
・各種コックピットタイプ
・ファイナルラップ２
・コズモギャングズ
・ビーストバスターズ
・スーパーモナコＧＰ
・スーパーコンチ高速ホッパー
・キングダービー４人用
・パワードリフト
・トップシューター
・フォートラックス
・チェイスＨＱ
・トップランディング
・アウトラン
・スペースハリヤー
・バリー製スロットマシン
・フリッパー（１年位前の物２～３台）
《基板》
・パロディウスだ
・コラムス
・テトリス
・ゴールデンアックス
・カプコンワールド
・１９４１
・カードゲーム
・スロットゲーム
・中古筐体
・識別機
・スーパーコンチ・ボーナスライン・各高速ホッパー高価にて買取ります
・千円両替機・五百円両替機
・コイン両替機・コイン計算機
・各種コイン買います
＊振込銀行
住友銀行　天王寺駅前支店
普通口座　１９５４０３
ダイユウ
大裕　大阪市浪速区下寺３－６－２
☎ 06(644)0328
FAX 06(644)0331

売
メダル機
中古機
中古基板
のことならおまかせ下さい。
大裕
TEL06(644)-0328
FAX06(644)-0331
〒556 大阪市
浪速区下寺3
丁目6番2号
買

●かいます
・アルバレスタ
・アルゴスの戦士
・飛鳥&飛鳥
・イースワット
・インセクターX
・1941
・イメージファイト
・ウィロー
・エリア88
・エイリアンズ
・Xマルチプライ
・A－JAX
・エアバスター
・F－1ドリーム
・オメガファイター
・ガルカ
・カベール
・カプコンボーリング
・キャスルオブドラゴン
・ギャラガ88
・キャリバー50
・究極タイガー
・空牙
・クォース
・クライムシティ
・クライムハンター
・ザディーラー
・クルードバスター
・グラディウス
・ゴールデンアックス
・コントラ
・コブラコマンド
・鮫！鮫！鮫！
・最後の忍道
・サンダークロス
・シャドーダンサー
・シークレットエージェント
・忍
・獣王記
・地獄めぐり
・サプライズアタック
・サンダーフォックス
・サンダーフォースAC
・サンダー&ライティング
・スーパーパング
・スカイアドベンチャー
・ストライダー飛竜
・スーパーライン
・ストリートスマート
・スーパーマン
・JuJu伝説
・スーパーコントラ
・ストリートファイター
・スカイソルジャー
・スプラッターハウス
・スーパーフォーミュラDF
・スパイナルブレーカーズ
・ゼロウイング
・セガBボード1MEGA
・タスクフォースハリアー
・WWFスーパースターズ
・タフターフ
・大旋風
・ダブルダイナマイト
・ダウンタウンP
・ダッシュ野郎
・達人
・ダブルドラゴンII
・ダブルドラゴン
・大魔界村
・チキチキボーイズ
・チャンピオンレスラー
・チェルノブ
・ツインイーグル
・DJボーイ
・デモンズワールド
・テトリスB
・天地を喰らう
・トンマ
・ドラゴンブリード
・ドラゴン忍者
・ドンドコドン
・ニュージーランドストーリー
・忍者龍剣伝
・パイプドリーム
・ハードパンチャー
・ハレーズコメット
・バブルボブル
・パーフェクトビリヤード
・パックマニア
・パウンドフォーパウンド
・パックランド
・バイオレンスファイト
・宇宙戦艦ゴモラ
・ビジランテ
・ビーチバレー
・P47
・ファイナルファイト
・ファイナルブロー
・ファイティングホーク
・ファイティングファンタジー
・パンクショット
・M．J．ムーンウォーカー
・マジック・ソード
・ブラッドブラザーズ
・フェリオス
・ベイルート
・ヘルファイアー
・ヘビーバレル
・ポンピングワールド
・ヴォルフィード
・ポーカーレディー
・ホラーストーリー
・ポールポジション
・ポケットギャル
・ミッドナイトランディング
・メガブラスト
・メタフォックス
・メガブラストM
・モンスターレア
・U．A．G．
・USネイビー
・ラッキー75
・ラッキー88
・ラッキー74
・ラッキー90
・ラスタンサーガ
・ラスタンサーガII
・レッスルウォー
・レイボーアイランド
・ローリングサンダー（P付）
・ロストワールド（P付）
・ロボコップ
・ワイルドファング
・ワールドカップ90
・S．C．Iキット
・戦場の狼II
・雷電
・コンバットライブス
・オペレーションTB
（2ガン付）
・エイリアンストーム
・スノーブラザーズ
・カダッシュ
・ムスタング
・トライゴン
・ダークシール
・大工の源さん
・ダブルドラゴン
・T．M．N．T
・アウトゾーン
※お気軽にお電話でお問合わせ

● うります

・RタイプII
・あしたのジョー
・アサルト(レバー付)
・Rタイプ
・エアデュエル
・イシターの復活
・オーダイン
・イメージファイト
・エイリアンシンドローム
・宇宙戦艦ゴモラ
・エイリアンストーム
・エリア88
・Xマルチプライ
・アウトゾーン
・ウイロー
・オーライル
・エアバスター
・1941
・アトミックロボキット
・アークエリア
・アクトフェンサー
・悪魔城ドラキュラ
・A-JAX
・エアウルフ
・1943
・源平討魔伝
・キャリバー50
・カダッシュ
・グラディウス(電源付)
・コントラ
・ゴールデンアックス
・ギャングウォーズ
・恋のホットロック
・球界道中記
・キャメルトライ
・火激
・コンバットライブス
・コラムス
・ゲイングランド
・グラディウスIII
・ギャルズパニック
・グラディウスIII
・グラディウスII
・クラックダウン
・クルードバスター
・原始島
・最後の忍道
・鮫!鮫!鮫!
・忍
・JuJu伝説
・戦場の狼II
・サプライズアタック
・スノーブラザーズ
・スカイソルジャー
・ストリートファイター
・スーパーバレーボール
・ファイナルファイト
・サンダーフォックス
・ソニックブーム
・サイコニクスオスカー
・セイントドラゴン
・ゼロウイング
・ストライダー飛龍
・サイコソルジャー
・スーパーコントラ
・スカイキッドDX
・ストリートスマート
・沙羅曼蛇
・ドラゴンセイバー
・トライゴン
・大工の源さん
・トンマ
・XXミッション
・大旋風
・ドラゴンブリード
・チキチキボーイズ
・ダライアス
・ダブルドラゴンIII
・大魔界村
・デンジャラスシード
・達人
・テトリス
・NEMO
・T.M.N.T
・バブルボブル
・パラメデス
・ヴォルフィード
・バーニングフォース
・ピットファイター
・飛翔鮫
・爆突機銃艇
・パロディウスだ!
・ファイネストアワー
・ブロクシード
・バイオレンスファイト
・パイプドリーム
・ホラーストーリー
・ボナンザブラザーズ
・ヘルファイアー
・ファイティングホーク
・ピストル大名の冒険
・天地を喰らう
・バルダーダッシュ
・ファンタジーゾーン
・ブラックドラゴン
・フェリオス
・マジェスティックトウェルブ
・Mr.ヘリの大冒険
・モンスターレア
・メルヘンメイズ
・マーベルランド
・ムスタング
・妖怪道中記
・U.S. NAVY
・マジックソード
・M.J.ムーンウォーカー
・未来忍者
・ベラボーマン
・リングの王者
・ラスタンサーガ
・ライフフォース
・ロンパーズ
・ロストワールド(P付)
・雷電
・レッスルウォー
・ラスタンサーガII
・レイメイズ
・リブルラブル
・ラフレーサー
・ラビリンスランナー
・レインボーアイランド
・ワンダーモモ
・ワイルドファング
・ワルキューレの伝説
・麻雀刺客
・レモンエンジェル
・スーパーリアル麻雀III
・アイドル麻雀放送局
・キャンパスハンティング
・麻雀夏物語
・麻雀ファンクラブ
・麻雀大予言
・スーパー㊙版
・懲りない面々
・トリプルウォーズ

*その他このリストにない商品もお気軽にお問合せ下さい!!
*価格は変動しますので、お問合せ下さい。

テクナート 大阪市浪速区日本橋4—2—20 コア日本橋2F
☎ 06(643)7641
FAX 06(643)7645
TLEX TECHNART J63662

●うります
- アンタッチャブル
- ＥＤＦ
- ウイッツ
- エイリアンズ
- ＭＶＰ
- オーライル
- クラックス
- 剣豪
- コラムスII
- サプライズアタック
- ＳＡＲ
- 上海
- 四川省
- 獣王記
- 忍
- スーパーバレー９１
- 脱獄
- テトリス
- 天地を喰らう
- ハサム
- パズニック
- 飛翔鮫
- ビジランテ
- ボナンザブラザーズ
- リングの王者
- 琉球
- ローリングサンダー（ロム）
- ワールドカップ90
- アイドル麻雀
- 麻雀ファンクラブ
- 麻雀学園Ｉ・II
- ズームイン
- 華の舞
- ビタミンＣ
- 個人教授
- フライディ
- 麻雀遊戯
- 大予言
- 禁じられた遊び
- 麻雀革命
- リアル麻雀パートIII

※大型売ります
- アウトランコックピット
- アフターバーナー小・大
- エアインフェルノ
- エンデューロレーサー
- エキサイティングダービー
- ガントレット筐体
- サンダーブレイド
- スーパーハングオン中・大
- スタンランナー
- オペレーションサンダーボルト
- コスモギャング
- ターボアウトラン
- フォートラックスＤＸ
- ラインオブファイア
- ルマンミニ
- ＷＧＰスタンダード
- ＷＧＰＤＸ
- バトルシャーク

●かいます
- 出たなツインビー
- ハットトリックヒーロー
- 雷電
- ギャルズパニック
- ストリートファイトII

※大型買います
- ワールドダービー
- ビンゴサーカス
- スーパーエイトウェイズ
- エキストラドローポーカー
- エキサイティングダービーＦ－２

※振込銀行先
三和銀行　築港支店
普通　２７２８５８
ユーエス産業（株）

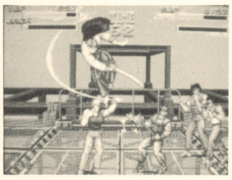
ユー・エス産業（株）　大阪市港区港晴４丁目１８番２３号
☎　06（574）0993
FAX　06（574）0832

自信ある今月の推薦機種

オペレーターの良きアドバイザー

バーニング ファイト
㈱エス・エヌ・ケイ

日米ヤクザVS日米刑事の
掟破りなアクションゲーム。
リアルな背景グラフィック
で臨場感最高！

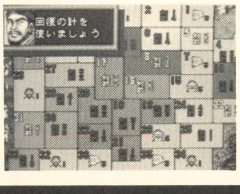


ダイナミックカントリークラブ
㈱セガ・エンタープライゼス

コースをまわる感覚と豪快な
ショットが堪能できる本格派、
スーパーゴルフ
シミュレーションゲーム！

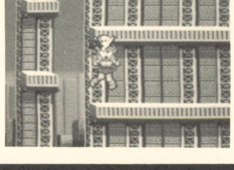
クイズ三國志
㈱カプコン

クイズ殿様の野望に続く
クイズシミュレーション第2弾。
知略の覇者になるのは誰だ!!



ファンタズム
㈱ジャレコ

幽霊になった青年が、
敵に乗り移りながら闘って
彼女を助ける
コミカルアクションゲーム！



ユーエス産業株式会社
〒552 大阪市港区港晴4−18−23
TEL06(574)0993 FAX06(574)0832

売ります 買います
(株)宇宙堂
名古屋市北区下飯田4丁目6-2
☎ 052(916)1407
FAX 052(916)1502
フリーダイヤル
0120-140701

●かいます
・悪魔城ドラキュラ
・アサルト（ROM）P付
・ASO
・アルゴスの戦士
・アールタイプ
・アールタイプ2
・アッポー
・イシターの復活
・イーアルカンフー
・イメージファイト（ROM）
・1943
・1943（改）
・SRD
・エクゼドエグゼス
・A－JAX
・エイリアンシンドローム（B）
・エキサイトアワー
・エイリアンズ
・MIA
・黄金の城
・オーダイン（ROM）
・オメガファイター
・空手道
・ガンスモーク
・カルノフ
・銀河任侠伝
・究極タイガー
・ギャプラス
・ギガンデス
・グラディウス2
・功里金団
・グリーンベレー
・源平討魔伝
・恋のホットロック
・コントラ
・最後の忍道
・サラマンダ
・サンダークロス
・ザインドスリーナー
・鮫！鮫！鮫！
・西遊降魔録
・ジャイラス
・ジェミニウイング
・ストリートファイター（P付）
・ストリートスマート
・スーパーコントラ
・スターフォース
・スプラッターハウス
・スパルタンX
・スクランブルフォーメーション
・セクションZ
・戦場の狼
・ソンソン
・大工の源さん
・闘いの晩歌
・達人
・ダッシュ野郎
・タイガーヘリ
・ダーウィン4078
・ダークミスト
・ダークシール
・タスクフォースハリアー
・チェルノブ
・ツインイーグル
・天聖龍
・虎への道
・ドラゴンバスター
・ドラゴンブリード（ROM）
・ドルアーガの塔
・ドラゴンスピリット
・特殊部隊ジャッカル
・トップシークレット
・忍者君2
・忍者龍剣伝
・ニュージーランドストーリー
・バラデューク
・パックランド
・パックマニア
・バルトリック
・バブルボブル
・ハードパンチャー
・ピットフォール
・飛翔鮫
・ビーウイング
・フライングアタック
・ぶたさん
・ブレイウッド
・フェアリーランドストーリー
・ファイティングファンタジー
・ブラックドラゴン
・プラスアルファ
・ファンタジーゾーン
・フェリオス
・ヘルファイヤー
・マスターオブウェポン
・マッハッタン24分署
・マーベルランド
・魔界村
・マッドギア
・Mr．ヘリの大冒険
・未来忍者（ROM）
・メルヘンメイズ
・メトロクロス
・モトス
・UFOロボダンガー
・ラッシュ&クラッシュ
・ライフフォース
・ラビリンスランナー
・ラスタンサーガ
・ラスタンサーガ2
・ラストデュアル
・ラビオレプス
・リブルラブル
・レインボーアイランド
・レジオン
・ロボコップ
・ロストワールド（P付）
・ローリングサンダー
・ロンパーズ
・ワルキューレの伝説
・ワードナの森
・ワイルドファング
・ワンダーモモ
・スーパーリアル麻雀P3
・麻雀ファンクラブ
・華の舞
・トリプルウォーズ

宇宙堂では毎月1回一生懸命働いてくれた中古基盤に感謝の心でしめやかに供養祭を行っております。
貴社も中古基盤は是非当社に御送り下さいますよう御願いします。
又、貴社の在庫をFAXで送って頂ければ値段御付けします。

●うります
・アイドル麻雀
・キャンパスハンティング
・７次元の妖精達
・麻雀学園Ⅰ
・麻雀学園Ⅱ
・スーパー㊝版
・麻雀大予言
・麻雀夏物語
・麻雀ねるとん牌鯨団
・麻雀ファンクラブ
・麻雀遊技
・華折鶴
・１９４３
・あしたのジョー
・エアデュエル
・Ｆ１ドリーム
・究極タイガー
・クラックス
・功里金団
・コラムスⅠ
・コラムスⅡ
・コンバットライブス
・西遊降魔録
・スーパーフォーミュラ
・スノーブラザーズ
・スラップファイト
・大工の源さん
・達人
・テトリス
・パイプドリーム
・ハットリス
・パロディウスだ
・パンクショット
・ピットファイター
・ポンピングワールト
・メジャータイトル
・アーケードマシン各種
・ドライブゲーム各種
・バナナドリーム（メダル用）
・メダル機各種
（グローリー・セガ他）
・両替機各種
・メダルマスゲーム各種
・連射基板

●かいます
・ウィロー
・Ａ－ＪＡＸ
・ＭＩＡ
・エリア８８
・オーダイン
・カプコンボーリング（Ｐ付）
・ギャングウォーズ
・空牙
・クライムシティ
・クライムファイターズ
・グラディウスⅡ
・グラディウスⅢ
・サイコソルジャー
・鮫！鮫！鮫！
・最後の忍道
・サンダークロス
・スーパーコントラ
・スーパーマン
・スーパーリアル麻雀ＰⅢ
・ストライダー飛竜
・ダッシュ野郎
・タスクフォースハリアー
・ＷＷＦスーパースターズ
・ハードパンチャー
・パックマニア
・バブルボブル
・ファイナルファイト
・ＵＡＧ
・雷電
・リングの王者
・ワルキューレの伝説

（有）サン・カンパニー　神奈川県川崎市麻生区東百合ケ丘２－２０－１１
☎ ０４４(９５４)９４５９
FAX ０４４(９６６)８２８７

中古基板
売ります
買います

Alex
アレックス

TEL 092-461-2202
FAX 092-461-2203

〒812
福岡市博多区博多駅南2-19-19

●うります
・野球拳（アップライト筐体）
・〃ソフト（P5～P10）
・ネオ・ジオ（ソフト）
・チェッカーフラッグ
・W・G・P
・ゴールデンアックス
・出たな！ツインビー
・剣豪
・E．D．F．
・T．M．N．T
・チェルノブ
・雷電
・ローリングサンダーII
・ダブルドラゴンI・II・III
・ハレーズコメット
・にゃんにゃんパニック
・アールタイプI・II
・グラディウスIII
・サプライズアタック
・メジャータイトル
・スターフォース
・ドラゴンセイバー
・達人
・M・V・P
・クイズ宿題をわすれました
・パンクショット
・チキチキボーイズ
・スーパーフォーミュラ
・MJ－12
・スーパーマスターズ（P付）
・大工の源さん
・エリア88
・中華大仙
・ボナンザブラザーズ
・霊界導士
・ブラッドブラザーズ
・西遊降魔録
・ジョー&マック
・コンバットライブス
・ムーンウォーカー
・XXミッション
・エイリアンストーム
・ゲバラ
・ガンフロンティア
・イメージファイト
・コラムスI・II
・マスターオブウェポン
・最後の忍道
・怒III
・ルナーク
・テトリス
・上海
・クラックス
・ブロックアウト
・ギャルズパニック
・ピストル大名の冒険
・ファイナルファイト
・パイプドリーム
・ワールドスタジアム89・90
・サイコニックオスカー
・ギャラガ88
・スノーブラザーズ
・カプコンベースボール
・USネイビー
・パロディウスだ！
・サンダーフォースAC
・バルダーダッシュ
・サンダーフォックス
・戦場の狼I・II
・オーダイン
・銀河任侠伝
・ブロクシード
・ハットリス
・スーパーマン
・天地を喰らう
・ワードナの森
・マーベルランド
・1941
・アウトゾーン
・クレイジークライマーII
・魔界村
・ブラックドラゴン
・AV・花まる子ちゃん
・華弥生
・華の舞
・華折鶴
・華吹雪
〈麻雀〉
・麻雀ビタミンC
・熱血麻雀宣言
・麻雀革命
・麻雀ギャルの告白
・麻雀遊戯
・麻雀ギャルの開花
・宇宙より愛を込めて
・麻雀ファンクラブ
・Gメン89
・麻雀学園I・II
・麻雀ナンパストーリー
・レディーハンター
・テレフォン麻雀
・とってもE雀
・大霊界
・麻雀殺人事件
・麻雀東京ギャル図鑑
・麻雀大予言
・トリプルウォーズI・II
・AV麻雀（PI～PIV）
・アイドル麻雀放送局
・麻雀夏物語
・麻雀フライデー
・浦島まあじゃん
・スーパー㊎版
・その他各種在庫有り！
・在庫リストは FAX 送信！
（基板・ロムキット・大型機）

●かいます
・ファイナルラップ
・UFOキャッチャー
・野球拳筐体・ソフト
・両替機・コイン計数機
・各種クレーン
・その他、テーブル・メダル機
大型機高価下取致します
・ネオジオソフト高価下取中
・中古基板高価買取（現金）
※振込銀行
西日本銀行　大橋駅前支店
普通　174614
株式会社　アレックス

（株）アレックス　福岡市博多区博多駅南2－19－19
☎ 092（461）2202
FAX 092（461）2203

うります&かいます ⑧

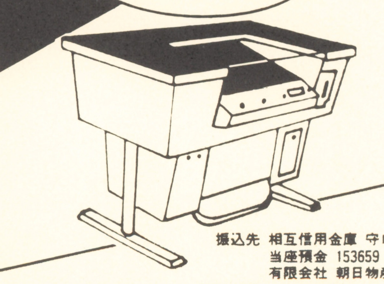
●うります
・平成３年陽春大バーゲン
※特報
・WGP（大・小）有（相談）
〈アップ型&コックピット型〉
・オーバーザトップ
・それいけホームラン
・スーパーゼビウス
・エンフォース
・GPライダー（小有）
・トレトレボーイ
・パンチアウト
・スペースストレンジャー
・グランドリザーブ
・オープンスカイ
・ジャンスロ
・シューティングゾーン
・ミラ25
・トリプルウォーズ
・ニャンニャンパニック(ミニUP)
・ドラゴンフィーバー
・アイドル麻雀
・ジャトレ野球拳（標準型）
・フォートラックス（特価）１台のみ
〈基板〉
(ア～カ行)
・お雀子ハイスクール
・アルカノイド
・１９４２
・アミーゴ
・ウイッチダイス
・ガッツビー
・高校野球
・ギャラガ
・キューブリック
(サ～ナ行)
・サッカー
・スーパーリアル麻雀
・四川省
・ドラゴンフィーバー
・チャンピオンプロレス
(ハ行)
・バーディトライ
・バトルレーン
・パフォーマン
・バスター
・ハイパースポーツスペシャル
・花のもも子組
・ビッグプロレス
・ファイヤートラップ
・プロゴルフ
・プロテニス
・プレビリアン
・ファイナライザー
・ファミリースタジアム
(マ～ラ)
・マリオブラザーズ
・ミステリアスストーン
・ミスタークーガー
・メインエベント
・ロードランナー
・ラブアタック
・ロボレス2001
・レイダース５
・レイベン
・麻雀学園
・鹿鳴館
・麻雀夏物語
〈最新基板〉
・ニャンニャンパニック
・モンスターレア
・華弥生
・エンフォース
・麻雀刺客
・ハイパースポーツ
・１９４２
・リアル麻雀
・エキサイトバイク
〈サブ基板〉
・ロードランナー・雀狂・雀王
・野球拳
・レーザーディスク
〈筐体〉
・18インチ筐体ー格安売却
〈ロムのみ〉
・野球拳ソフト２セット
・アルカノイド
・リアル麻雀
・ハウスマヌカン
・エキサイトバイク
〈輸入ビデオソフト〉
・ロッキー・ビートルズ・スリラー・スターウォーズ
(一流品のみ)
〈メダルゲーム〉
・ダービーホール
・ビックリフィーバー
〈その他〉
・琉球
・パイプドリーム
・クイズH.Q
・アウトゾーン
・レモンエンジェル
・エアバスター
・ピストル大名の冒険
・花のあげまん
・四川省

●かいます
・ロケーション求む
・中古パターマシン（JET製）
・アーケードマシン
・一打逆転（ナムコ製）
・占いゲーム（JET製）
・他スポーツタイプ
※振込銀行先
富士銀行新宿支店
当座２９３６７
フロンティア産業（株）

フロンティア産業㈱　東京都新宿区西新宿7-2-10栄立新宿ビル201号
☎ 03(3371)3746
FAX03(3365)1424

ゲーム機の販売・修理・5カード・7カードあらゆるオリジナルソフト製作・解析承ります!

中古新台



振込先 相互信用金庫 守口(支)
当座預金 153659
有限会社 朝日物産

有限会社 **朝日物産**
〒535 大阪市旭区新森7丁目4番32号
電話 06(955)2311(代)
FAX 06(955)2313

★売ります・買いますの〆切は毎月５日です。
下記宛 FAX 等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

●うります
・ファイナルファイト
・ルナーク
・スーパースターズ
・マジックソード
・USネイビー
・ピットファイター
・大工の源さん
・ブラットブラザーズ
・テトリス
・ガンディーラー
・モンスターレア
・オーライル
・トライゴン
・Eスワット
・アールタイプ
・パイプドリーム
・ミッドナイトレジスタンス
・ロッドランド
・MVP
・プラスアルファ
・クライムファイター
・ダブルドラゴンII
・ダブルドラゴンIII
・大旋風
・パロディウスだ!
・原始島
・コンバットライブス
・オーダイン
・ゴールデンアックス
・パンクショット

●かいます
・イシターの復活
・ドルアーガの塔
・フォゾン
・トイポップ
・バラデューク
・パックランド
・リブルラブル
・ホッピングマッピー
・ディグダグII
・マッピー
・ボスコニアン
・ギャプラス
・スプラッターハウス
・ワルキューレの伝説
・グラディウス
・サラマンダ
・ライフフォース
・グラディウスII
・グラディウスIII
・悪魔城ドラキュラ
・餓流禍
・コントラ
・スーパーコントラ
・サンダークロス
・クライムファイター
・恋のホットロック
・トライゴン
・パロディウスだ
・大旋風
・達人
・黄金の城
・飛翔鮫
・究極タイガー
・ヘビーユニット
・スーパーマン
・クライムシティ
・ヴォルフィード
・マスターオブウエポン
・ポラリス
・ダンプ松本
・ファンタジーゾーン
・ファンタジーゾーンII
・フリッキー
・アッポー
・ゴールデンアックス
・原始島
・ストリートスマート
・魔界村
・大魔界村
・ストリートファイター
・ファイナルファイト
・1943
・ガンスモーク
・闘いの挽歌
・ドカベン
・トップシークレット
・虎への道
・ブラックドラゴン
・魔魁伝説
・バルトリック
・P－47
・ロッドランド
・ぶたさん
・銀河任俠伝
・雷電
・アルゴスの戦士
・ジェミニウイング
・スーパースターズ
・西遊降魔録
・ダブルドラゴン
・ダブルドラゴンII
・ウイズ

㈱トライ　千葉県松戸市新松戸南1丁目365 荒川グリーンビル205
☎ 0473(48)3880㈹
FAX 0473(48)3885

USED P.C. BOARDS FOR SALE
中古基板買います。
MANY POPULAR GAMES IN STOCK CALL US TODAY
FOR UNBEATABLE PRICES
「TRY」INC.　株式会社トライ
2F Arakawa Green Bldg., 1-365, Shinmatsudo-Minami, Matsudo-shi, Chiba 270, JAPAN.
TEL:0473-48-3880 FAX:0473-48-3885 O.D. CHIBACOGYO-BANK 241-3178291

新売 中買

レジャー施設経営・管理・運営

各種ゲーム機 販売・買取

有限会社 サムコ通商 〒153 東京都目黒区三田2-7-9-105 TEL 03(5704)1739 FAX 03(3760)2035

●うります

〈基板〉

・ムスタング
・ムーンウォーカー
・達人
・フラッシュポイント
・アルカノイド
・麻雀バナナドリーム
・G～77、9フィーバー
・ドラゴンブリード
・ウイッツ
・1941

〈筐体〉

・両替機（ダイドー）
・メダル貸出機（SBGA）
・レーザーゴースト
・ノックダウン90
・パラダイスアレイ
・ファンタスティックドーム
・ジャンケン物語
・ゴールデンダービー
・ドリーミーホール
・ミラー26
・デジタルフィーバー
・ホームラン競争
・ダイダマン
・スーパーエレファント
・SBGAIPOシティテーブル26
・カプコンステイタス
・カプコンNEWコンセプト
・カプコンコンセプト
・両替機BCN-1500
・ミスターバットマン
・立型18筐体
・ドラゴンフィーバー
・オーバーザトップ（すもう）
・WGP
・キャンディ26インチUP型
・ネオジオ25インチUP型
・キャンディ18インチUP型
・アフターバーナーDX
・サンダーブレード
・パワードリフト
・ハングオン
・スーパーエレファント（クレーン）
・コナミマルチ筐体
・コナミ20
・ラッキークレーン
・カプセルゴルフ
・アウトラン（SC）
・タッチダウンフィーバー
・カプコンボーリング
・ブラックホール
・カシオ18テーブル（黒）
・カシオ18テーブル（白）
・ワニワニパニック
・エキサイティングベースB
・デジタルBXⅢ
・18型ミニライブ筐体20台
・ファイナルラップⅡ
・スチームガンナー
・メタルフォーク
・バトルシャーク
・チャイナタウン（P.B.C）20枚有り（格安）
・LC－V50新品在庫有り。

〈メダル機〉

・シグマMK－Ⅲ25φ用（中古）
・ビンゴサーカス
・ワールドダービー
・シグマハーリーレーサ（中古）
・シグマカジノロワイヤル（中古）
・　〃　ルーレット10人用
・両替機（中古）500円千円用 パンチボート有り、50冊単位 業者（OP）は100冊単位
・両替機（中古）千円・五百円 2台

●かいます

・セガワールドダービー
・セガビンゴサーカス

㈲サムコ通商　東京都目黒区三田2－7－9－105
☎　03（5704）1739
FAX　03（3760）2035

新製品 ライティングサンバ

●カラオケのリズムに合わせて照明がリズミカルにおどります。
●全メーカーのカラオケに取り付け出来ます。

本体価格 ¥225,000

大阪サービス販売株式会社
大阪市浪速区元町1-12-17
TEL 06-647-8733
FAX 06-647-5492

●うります

・各種中古筐体
・各種両替機

●かいます

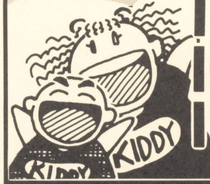
・ロム－256・64・128

㈲パル　大阪市西区九条南2丁目16－5
☎　06(581)4762
FAX06(581)5082

ALL TYPES USED

RECONDITIONED AMUSEMENT MACHINES

KIDDY RIDES
VIDEO GAMES
CRANES
PAYOUT MACHINES
etc.



CLOVER CORPORATION
GREEN PARK, 12, AYASE, 6-31-12, ADACHI-KU, TOKYO, 121, JAPAN.
TEL 81-3-3628-0211 FAX 81-3-3628-0267

・グラディウス
・ギャラクティックウォリアーズ
・グラディウスⅡ
・黄金の城
・源平討魔伝
・ギャングウォーズ
・グラディウスⅢ
・ゲイングランド
・ギガンテス
・ガントレット
・ハレーズコメット
・ハードパンチャー
・ヘルファイアー
・悪魔城ドラキュラ
・ヘビーバレル
・破兆
・ハットリス
・きっとホレホレ大作戦
・怒
・インディージョーンズ
・伊賀忍術伝
・イメージファイト
・インセクターX
・功里金団
・火激
・クラックス
・アレスの翼
・ライフフォース
・ラビリンスランナー
・最後の忍道
・ラストデュアル
・リブルラブル
・ロードオブキング
・Mr.ヘリの大冒険
・リングの王者
・マスターオブウエポン
・モンスターレア
・ＭＩＡ
・メガブラスト
・ミッドナイトレジスタンス
・メルヘンメイズ
・ＭＶＰ
・１９４２
・１９４３
・１９４３改
・ニューラリーX
・ニュージーランドストーリー
・忍者龍剣伝
・ネクストスペース
・オメガファイター
・パックランド
・サイコニクスオスカー
・Ｐ－47
・ポケットギャル
・脱獄
・原始島
・パックマニア
・フリップル
・パッシングショット
・パズニック
・ポンピングワールド
・プラスアルファ
・カルテットⅡ
・アルゴスの戦士
・Ｒタイプ
・ローリングサンダー
・ラビオレプス
・ラッシュ＆クラッシュ
・イシターの復活
・レイメイズ
・ラスタンサーガ
・レインボーアイランド
・ロンパーズ
・ロボコップ
・ラスタンサーガⅡ
・ダッシュ野郎
・ＲタイプⅡ
・ＲＦ－２
・陸海空
・スカイソルジャー
・シルクワーム
・サラマンダ
・スーパーコントラ
・スカイキッドＤＸ
・上海
・ストリートファイター
・ＳＲＤ
・忍
・スクランブルスピリット
・スーパーマン
・天聖龍
・ストリートスマート
・スーパーバレーボール
・上海Ⅱ
・スカイアドベンチャー
・ＳＡＲ
・シークレットエージェント
・スーパーフォーミュラ
・ツインビー
・究極タイガー
・闘いの挽歌
・タイガーヘリ
・虎への道
・ツインイーグル
・サンダークロス
・達人
・トンマ
・大旋風
・タクスフォースハリヤー
・ＪｕＪｕ伝説
・タフターフ
・トリオザパンチ
・特殊部隊ＵＡＧ
・ＵＳクラシック
・究極のオセロ
・ワンダーボーイ
・ワンダーモモ
・ワードナの森
・ワールドスタジアム
・ワールドコート
・レッスルウォー
・ワイルドファング
・ワールドスタジアム89
・ワンダープラネット
・ＸＸミッション
・Ｘマルチプライ
・妖怪道中記
・ゼロウイング

＊通信販売もいたします。お気軽にお電話下さい。

㈱ケイアンドユウ商会　東大阪市高井田本通５丁目２
☎ 06（783）6362

不要 中古基板
まとめて
買取ります
株式会社ケイアンドユウ商会
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番
☎ 06-783-6362・FAX 06-783-6347

★売ります・買いますの〆切は毎月５日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

●うります

・怪傑やんちゃ丸
・迷宮島
・スタジアムヒーロー
・妖獣伝
・アテナ
・ウイッツ
・A－JAX
・飛鳥＆飛鳥
・アレックスキッド
・アクトフェンサー
・アクションファイター
・アトミックロボキッド
・アルバレスタ
・エアバスター
・エイリアンシンドローム
・バブルボブル
・バミューダトライアングル
・ブラックドラゴン
・ビーチバレーボール
・ベラボーマン
・クォース
・地獄めぐり
・ブラストオフ
・メインスタジアム
・バーディトライ
・ベイルート
・ブロックアウト
・実力プロ野球
・ブロクシード
・コントラ
・キャプテンシルバー
・チェルノブ
・航空騎兵物語
・カベール
・クレイジーコップ
・コブラコマンド
・中華大仙
・カプコンボーリング
・クラックダウン
・キャッスルオブドラゴン
・キューブリック
・チャンピオンレスラー
・カプコンワールド
・ギャリバー50
・ハテナ？の大冒険
・コラムス
・ダブルドラゴン
・ドラゴン忍者
・ダブルドリブル
・ドラゴンスピリット
・ダブルドラゴン2
・ドラゴンブリード
・ホラーストーリー
・ダライアス
・目撃
・ダンプ松本
・ドンドコドン
・DJボーイ
・餓流禍
・ドラゴンパンチ
・イースワット
・飛翔鮫
・フラッグアタック
・ファンタジーゾーン
・F－1ドリーム
・フェイスオフ
・ファイティングファンタジー
・フラッシュポイント
・ファイティングホーク
・究極のストライカー
・魔界村
・ゲバラ
・魔境戦士
・ジェミニウイング

FAMILY GAME
P,C,BOARD
JUNK BOARDS
CASINO
ROULETTE
SNOOKER
JUKE BOX
ELECTRIC PARTS
COMPLETE KIT
BILLIARD TABLE
GAME PARTS

IF YOU ARE LOOKING FOR SOMETHING TO IMPORT FROM JAPAN, OR TRYING TO SELL YOUR PRODUCTS……

RING OUR BELL NOW!!

YOU WILL FIND OUT THE ANSWERS THROUGH OUR WIDE COMMUNICATION!

K and U Co., Ltd.

5-2, TAKAIDA HONDORI
HIGASHI OSAKASHI OSAKA, JAPAN
TEL: 06-783-6362 FAX: 06-783-6347
TLX: 527-7834 KANDU J
OUR BANK: SANWA BANK HIGASHIOSAKA BRANCH
(ACC/324324)

・クォース
・達人
・大旋風
・ＵＡＧ
・ドンドコドン
・チャンピオンレスラー
・ヴォルフィード
・メガブラスト
・鮫！鮫！鮫！
・ＷＷＦスーパースターズ
・クラックダウン
・スーパーコントラ
・パズニック
・クライムシティ
・バブルボブル
・ファイナルブロー
・ワルキューレの伝説
・リブルラブル
・システムⅠ
・トイポップ
・エアバスター
・ポールポジション
・パックランド
・ワルキューレの伝説ROM
・スプラッターハウス
・マーベルランド
・システムⅡ
・フェリオス
・ファイナルファイト
・大魔界村
・天地を喰らう
・カプコンボーリング
・ウイロー
・エリア88
・１９４１
・ストライダー飛竜
・ギャングウォーズ
・原始島
・スカイソルジャー
・スカイアドベンチャー
・クルードバスター
・空牙
・ミッドナイトレジスタンス(パネル付)
・シャドーダンサー
・ゴールデンＡＸＥ
・ゴールデンAXEサブボード
・テトリス
・ＤＪボーイ
・ワールドカップ90
・ストリートスマート
・最後の忍道
・Ｍｒヘリ
・ＲタイプⅡ
・トンマ
・イメージファイト
・ドラゴンブリード
・タスクフォースハリアー
・ＡＶ麻雀
・ジャレコ
・ビックラン
・アップライトタイプ

価格応談

・中古基板多数買取り致します。現金仕入・即日振込
・当店では下取りも行っております。
・その他リストにない基板もすぐに探せますのでお気軽に電話して下さい。

＊年中無休　10:00〜7:00
＊振込先
三和銀行　恵美須支店
普通　３５０４３０６
（株）秀　和

ソフトランド秀和　大阪市浪速区日本橋5-12-9　でんき会館3F
☎06(649)7177(マニア専用)

新製品・中古品問わず

お問い合せ下さい。お客様のニーズにお応えするのが私達の仕事と考えています。
★商売の大小に関わらずお客様の
★ご要望に対応させて頂きます。
★お気軽にお問い合せ下さい。

FAMILY GROUP
レジャー産業機器企画販売・修理
ファミリー電子
〒577 東大阪市御厨東２丁目10−39
TEL 06−788−5541 FAX 06−788−5962

●うります
・アイドル麻雀放送局
・宇宙より愛をこめて
・大霊界
・ＴＯＫＹＯギャル図鑑
・熱局雀士
・麻雀夏物語
・麻雀放浪記
・麻雀ピープショー
・麻雀ビタミンＣ
・四川省
・ポーカーレディーズ
・カダッシュ
・奇々怪界
・スーパースターズ
・パズニック
・ファイティングホーク
・フリップル
・バルーンブラザーズ
・パイプドリーム
・レインボーアイランド
・ＭＪ−１２
・ドンドコドン
・クラックス
・コラムス
・コラムスⅡ
・カプコンベースボール
・バンクパニック
・琉球
・フリーキック
・少林寺への道
・バルダーダッシュ
・ビーチバレー
・ブラックドラゴン
・カントリークラブ
・バトルフィールド
・スーパークロスⅡ
・ハットリス
・ワールドカップ90
・倉庫番デラックス
・メガブラスト（Ｆ２・ＳＵＢ）
・クイズＨＱ（Ｆ２・ＳＵＢ）
・クイズ捕物帳（Ｆ２・ＳＵＢ）
・球界道中記（ＲＯＭ）
・フラッシュポイント（ＲＯＭ）

※ＰＣＢは５月７日現在の在庫です。
※価格につきましてはＴＥＬにてお問い合わせ願います。

技術と情報を誠意で
ゲーム機器リース・販売・改造・修理

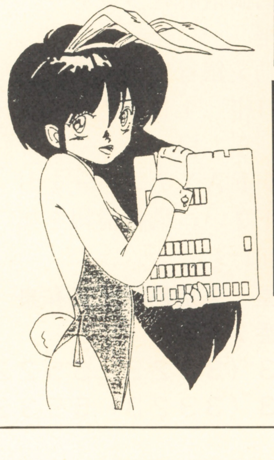
株式会社 アスパック
〒156 東京都世田谷区赤堤4-48-11
小林ビル2Ｆ
TEL 03-3322-8223
FAX 03-3322-8224
FAXは24時間受付OK!!

うります&かいます ②

●うります
・野球拳
・WGP
・あしたのジョー
・Rタイプ
・RタイプII
・アルゴスの戦士
・アクトフェンサー
・アレスの翼
・アテナ
・怒III
・1943改
・グラディウスIII
・Xマルチプライ
・火激
・奇々怪界
・ギャラガ88
・グラディウス
・源平討魔伝
・子連れ狼
・サイコニックオスカー
・サイドアーム
・スカイアドベンチャー
・スクランブルスピリット
・スプラッターハウス
・戦場の狼
・戦場の狼II
・ワルキューレの伝説
・中華大仙
・グラディウスII
・ヴォルフィード
・ポンピングワールド
・ダライアス
・タッチダウンフィーバー
・テトリス
・虎への道
・ドラゴンブリード
・ドラゴンバスター
・ドッジボール
・忍者龍剣伝
・バーニングフォース
・バーディトライ
・ハレーズコメット
・バラデューク
・バルガス
・パックマニア
・フェリオス
・フリッキー
・ヘビーユニット
・ヘルファイアー
・ホラーストーリー
・マッピー
・魔魁伝説
・リブルラブル
・ロードランナーI～IV
・ロボコップ
・ワンダーモモ
・ワールドコート
《麻雀》
・麻雀学園I
・麻雀学園II
・スーパーリアル麻雀II
・　〃　III
・ギャルの告白
・麻雀刺客
・麻雀フライデー
・テレフォン麻雀
・高画質専用モニター
・コントロールBOX SVG-8

●かいます
・ガルカ
・サラマンダ
・サンダークロス
・グラディウスII
・クライムファイター

誰もが使いこなせる、
カンタン操作。
NRF-550
超小型紙幣計算機
魅力の価格で新登場
標準価格 ￥230,000
好評発売中


P.C.B. FOR SALE!!
RING OUR BELL NOW!!
06-632-6644
FAX 06-649-7222
5-12-9 NIHONBASHI NANIWA-KU OSAKA JAPAN
株式会社 秀和 SHUWA CORPORATION

①

うります&かいます

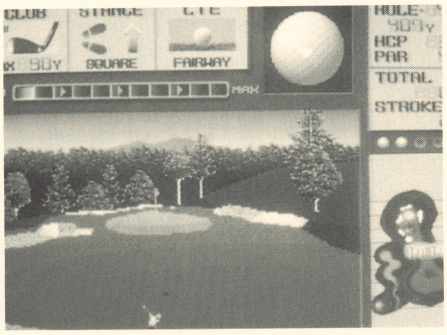
●**うります**

・コードレスＴＶ監視カメラ
（センター内、防犯用）
・ＷＧＰ
・オペレーションサンダーボルト
・コンチネンタルサーカス
・テーブル筐体（18インチ）
〈各種基板〉
・ローリングサンダー２
・ファイナルファイト
・ゆうゆのクイズでＧＯＧＯ
・ドラゴンセイバー
・雷牙
・ルナーク
・戦場の狼II
・ＵＳネイビー
・フェリオス
・天地を喰らう
・スパイナルブレイカーズ
・チャイナタウン
・ニモ
・バンダイク
・球界道中記
・バーニングフォース
・マーベルランド
・１９４１
・マジックソード
・エドワードランディ
・スーパーマスターズ
・パロディウスだ！
・剣豪
・ベラボーマン（ボタン付）
・Ｅ．Ｄ．Ｆ
・ウエルトリス
・ギャルズパニック
・クイズ殿様の野望
・ピットファイター
・ブラッドブラザーズ
・メジャータイトル
・ギャラガ８８
・ヴォルフィード
・Ｓ．Ｄ．Ｉ．（パ付）
・スーパーフォーミュラ
・覇沙夢
・ローラーゲームズ
・スーパーパング
・パンクショット
・ワールドスタジアム90
・スプラッターハウス
・クラックダウン
・ゲイングランド
・スクランブルスピリット
・カプコンボーリング（パ付）
・パウンドフォーパウンド（パ付）
・テトリス
・ワールドスタジアム89
・ブラストオフ
・倉庫番
・ハードパンチャー
・グラディウスII
・エイリアンストーム
・グラディウスIII
・ムーンウォーカー
・エアバスター
・エス・エー・アール
・ダブルドラゴンIII
・忍者龍剣伝（レバー付）
・ミッドナイトレジスタンス
（パ付）
・ワイルドファング
・ジュジュ伝説
・ボナンザブラザーズ
・アールタイプII
・ムスタング
・パラメデス
・ブロクシード
・コラムスII
・サンダー&ライトニング
・スーパーバーカータイム
・ＤＪボーイ
・リードアングル
・Ｍ・Ｖ・Ｐ
・ザロードオブキング
・忍
・実力プロ野球
・セイントドラゴン
・ソニックブーム
・ダンプ松本
・トンマ
・Ｐ－４７
・ベイルート
・ミスターヘリの大冒険
・レッスルウォー
・悪魔城ドラキュラ
・アドベンチャークイズワールド
（パ付）
・宇宙戦艦ゴモラ
・サラマンダ
・サンダーフォースＡＣ
・華折鶴（花札）
・ライフフォース
・アドベンチャークイズ２
・ダブルドラゴンII
・パイプドリーム
・ファンタジーゾーン
・あしたのジョー
・ギガンデス
・琉球
・サイコソルジャー
〈メダル・麻雀用〉
・ＰＫターボグレート
・ラッキー３７
・８ライン
・ラブチャンスゴールド
・フィーバーチャンス
〈麻雀基板〉
・ＡＶ麻雀
・チャンネルズームイン麻雀
・麻雀ダイヤルＱ２
・禁じられた遊び
・麻雀ベガス
・かぐや姫（ベット）
・スケバン雀士竜子
・スーパーリアル麻雀ＰIII
・クラブ90
・大予言
・７次元の妖精達
・ねるとん牌鯨団麻雀
・麻雀革命
・レモンエンジェル
・アマンドピンキー（ベット）
・麻雀ファンクラブ
・麻雀夏物語
・ギャルの開花
・東東（ベット）
・ロイヤル麻雀
・アイドル麻雀放送局
・雀荘（ベット）
・雀卓（ベット）
・麻雀アカデミーII
・麻雀デリンジャー
・麻雀フライデー
・麻雀遊戯
・レディーハンター
・キャンパスハンティング
・トリプルウォーズ麻雀
・ぱにっくスタジアム
・ギャルの告白
・麻雀アカデミー

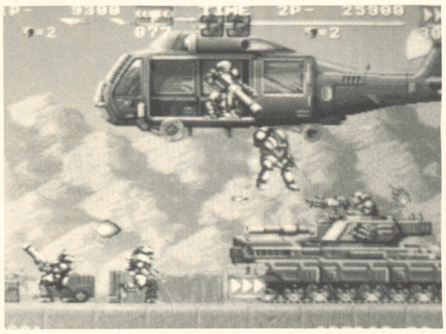
※その他低価格麻雀多数あり。
※振込口座
第一勧業銀行　代田橋支店
普通口座　１３４７３２１
（株）玉　屋
※御住所かＦＡＸナンバーをお知らせ下さい。最新情報を無料でお届けします。

（株）玉屋　東京都杉並区和泉２丁目１番２６号
☎　０３（３３２３）５５２２
ＦＡＸ　０３（３３２３）５５３３

今月の自信満々新製品！

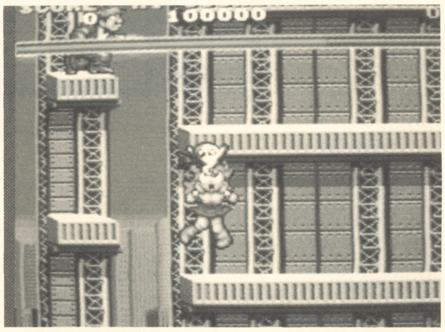


ダイナミックカントリークラブ　㈱セガ・エンタープライゼス

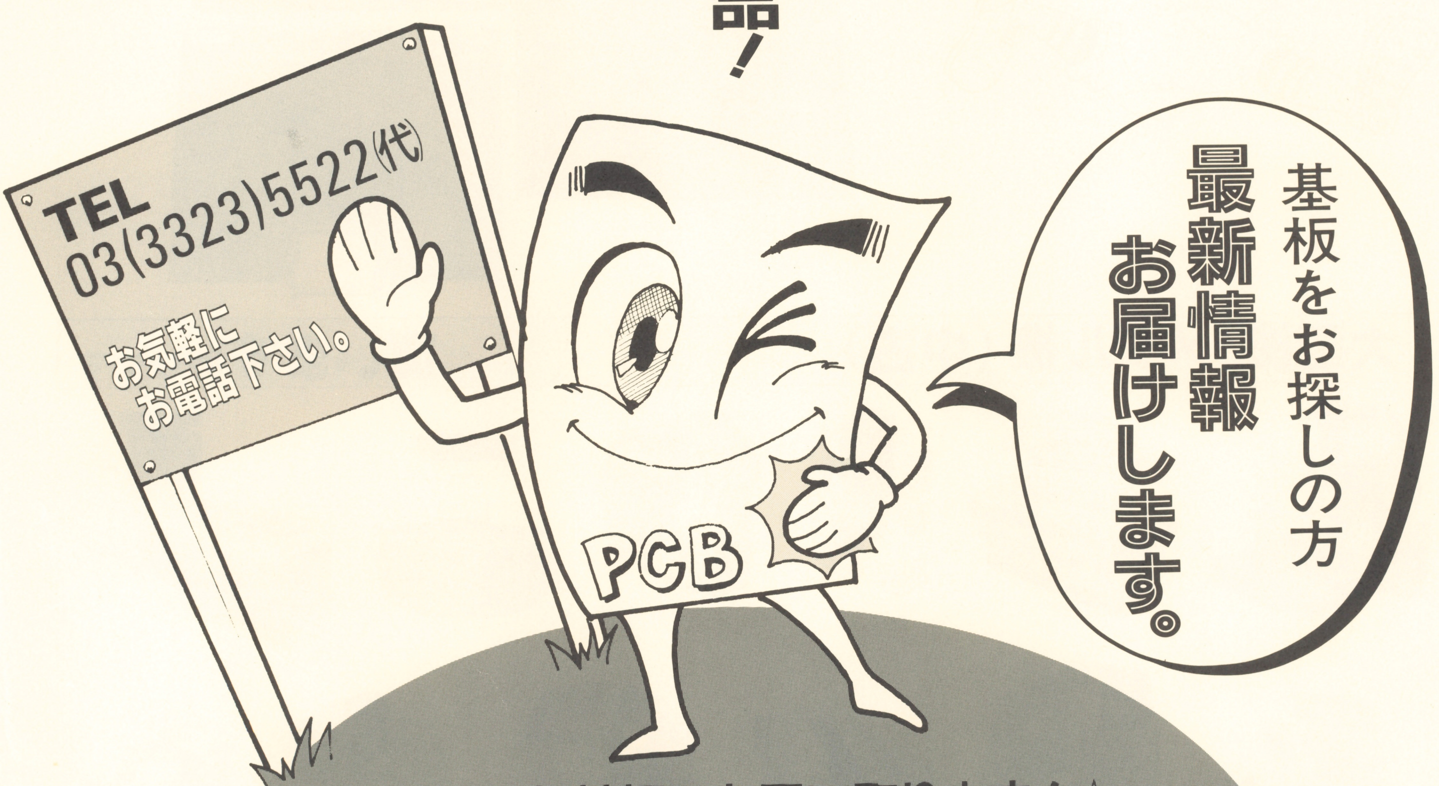


ガンフォース　アイレム㈱

クイズ大捜査線　㈱エス・エヌ・ケイ



ファンタズム　㈱ジャレコ



☆どんな基板でも買い取ります！☆

豊富な在庫で御要望にお応えします。中古基板は常時在庫3000枚。低価格基板多数。

現金一括買取致します。不人気基板・故障基板、その他どんな基板でも1枚から受付けております。

パネル等パーツ類・ゲームに関する物は全て揃います。お気軽にお問い合わせ下さい。

信頼と実績で御奉仕する基板売買のトータル・アドバイザー

株式会社 玉屋

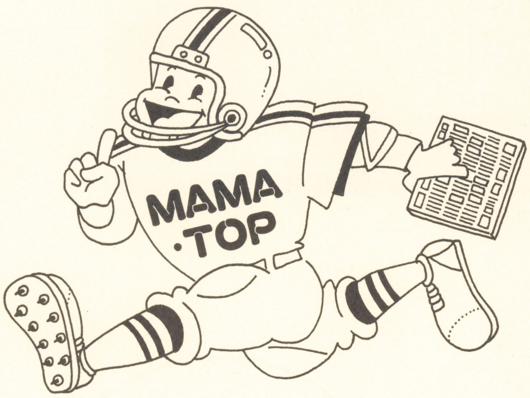
〒168 東京都杉並区和泉2−1−26
TEL.03(3323)5522(代)
FAX.03(3323)5533

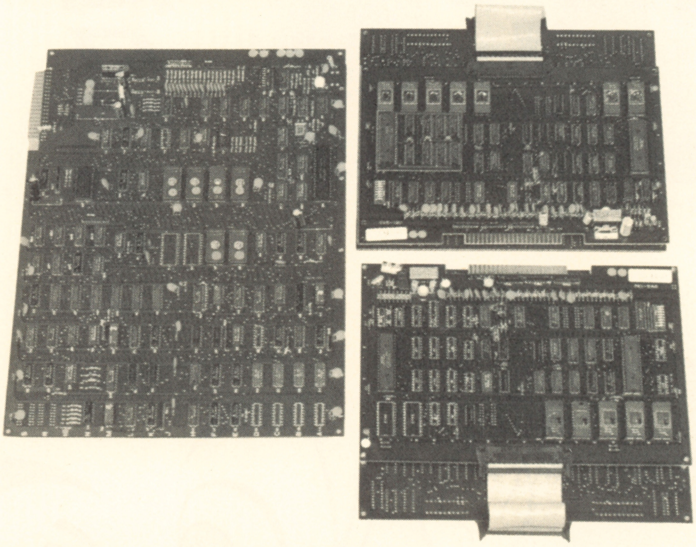
〔振込口座〕
第一勧業銀行
代田橋支店
（普）1347321
（株）玉屋

WE SELL ALL KINDS OF USED ORIGINAL P.C.B.S AND COMPLETE MACHINES AS A DEPARTMENT STORE.

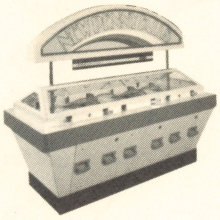
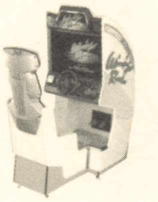
中古基盤 買います 売ります

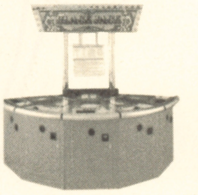
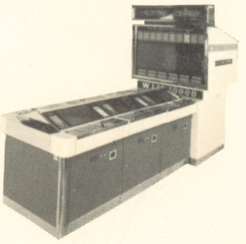
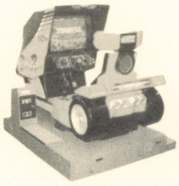
●くず基板、故障基板、その他一括して買い取ります。

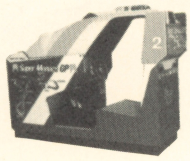
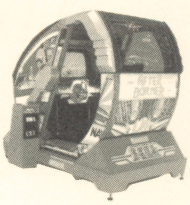
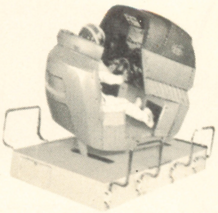
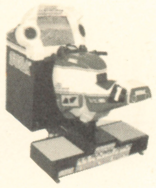
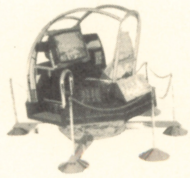




大型機・メダル機（中古） 買います 売ります

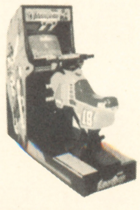



WE ALWAYS HAVE LARGE QUANTITIES IN STOCK.

PLEASE CONTACT US AS SOON AS POSSIBLE.



MAMA·TOP

CORPORATION

1-7-8 HIGASHICHIYODA SHIZUOKA CITY
420JAPAN

㈲ママトップ本社 〒420静岡市東千代田1-7-8
FAX 0542-63-9374
TEL 0542-63-9373(代表)
TLX 3962-555·TOPPU-J

売上データと現場の動向

（4月下旬～5月上旬）

ロケーション別業況

㊓ 情報満載！知りたいニュース・気になるデータ、ロケーションの声が生きてます。

ゴールデンウィーク、30～40％アップ達成のロケも。

毎年、4月後半から5月前半にかけてのロケ業況というと、やはりゴールデンウィークに話は尽きるが、結論から言って今年のGWは押し並べて良好と言える結果だったようだ。

取材範囲内では、繁華街ロケ、ローカルロケ共に前年度を堅実に上廻っている。低調なところで5～10％、好調なところでは30～40％アップを達成している。

全国的にほぼ好天に恵まれ、それぞれの場所に例年以上の人の流れがあり、レジャー施設に併設されたゲームコーナーなどは押し寄せた人の波に嬉しい悲鳴をあげていた。

また、好況だったロケで共通して多く見られたのが、（規模格差はあるが）店舗の改装、リニューアルだった。以前は、店舗のリモデリングは5年前後が適切と言われていたが、現在では2～3年を目処にして、大型連休の直前にリニューアルオープンするところが急増している。「時代」や「環境」に適応した店舗づくりをしようと思うと、どうしても加速度的にサイクルが速くなってしまう。

だが、こうした能動的イノベーションは確実に店舗の売上げなどの実績に繋がり、延いては業界活性化や次代への足がかりとなるだろう。無論、大がかりな全面改装などに限らず、ちょっとした機械の位置替えや、壁、照明類の装飾替えによるイメージチェンジが意外な集客効果を見せている事実もある。

ストリートファイターII人気は衰えず。ウルトラマンはSCロケで好調。

機種別に見てみると、今期もまた、**ストリートファイターII**（カプコン）が他を寄せつけない人気を見せているが、ビデオゲーム全般を見た場合、やや勢いに力がない状態が続いている。

既に、発表後3カ月経つS・FIIだが、繁華街ロケでは1日平均1万5～6千円、地方ロケでも6～8千円のインカムを軽く出しているようだ。GW中は、開店を並んで待ち、シャッターを開けた途端S・FIIに飛びつく中・高校生もいるという。

特にSCロケなどでファミリー客をメインに調子良かったのが、バンプレストの**ウルトラマン**。2Pプレイを親子で楽しむ光景も見られた。そのほか、街中ロケでは学生グループなどを中心にかなり高い人気。

また、ビデオシステムの**スーパーバレー91**も操作系が簡素化改良され、幅広い支持を得たようだ。

クイズ殿様の野望（カプコン）、**クイズ宿題をわすれました**（セガ）、**ゆうゆのクイズでGO！GO！**（タイトー）などのクイズものは、ややインカムを落とし始めているものの上位に健在。**クイズ三國志―知略の覇者―**（カプコン）や**LDクイズ　クイズDEデート**（日本物産）が登場する来期の動向に注意。

ハットトリックヒーロー（タイトー）や**嗚呼栄光の甲子園**（タイトー）、**ゴルフィンググレイツ**（コナミ）などのスポーツものは、瞬発力は弱いがロケによっては長期稼働の可能性もある。

前期の人気を維持しているのが、**出たな！ツインビー**（コナミ）、**ASOII**（エス・エヌ・ケイ）、**ファイナルファイト**（カプコン）など。中でも、**雷電**

噂のマシン

◆飛ぶ鳥を落とす勢いのカプコンから、３種類のビデオゲームが１枚の基板に収められたワンダー３が新発売される。ソフト内容は、ＣＨＡＲＩＯＴ－天空への旅－、ROOSTERS－チャリオットを探して－、ドンプルの３本。現在、ロケテスト中。

◆セガは、ゴルフシミュレーションゲームのダイナミックカントリークラブとG-L.O.C.のバージョンアップ版、ストライクファイターを発売する。６月中には出廻る見込み。

◆アタリ社製のバットマンがロケテスト中だったが、ブームはすでに過ぎているためか不評だった様子。

◆そのほかのロケテストではエス・エヌ・ケイのバーニングファイトが中・高校生を中心に好調だったようだ。また、データイーストのサンダーゾーンも好インカムを見せている。ただ、UPLのブラックハートは、ややマニア色が強くロケーションを選んでしまいそうだ。

◆フリッパーでは、バーリー社製のハーレーダビッドソンとウイリアム社製のザ・マシンに期待が集まる。

㊟：Ｒ３６０（セガ）２店（各１位）とドライバーズアイ（ナムコ）４店（各１位）については、設置店が限定されるためランキングより省かせて頂きました。

MONTHLY RANKING (10th. May.)

ビデオゲーム（TABLE VIDEO GAMES）

順位	タイトル	メーカー	得点
①	ストリートファイターII Street Fighter II	（カプコン） (Capcom)	188
②	ウルトラマン Ultraman	（バンプレスト） (Banpresto)	140
③	スーパーバレー'91 Super Volley	（ビデオシステム） (Video System)	85
④	クイズ殿様の野望 Quiz Tonosama no Yabou	（カプコン） (Capcom)	72
⑤	ゆうゆのクイズでGO！ GO！ Yū Yu no Quiz de Go！ Go！	（タイトー） (Taito)	66
⑥	ハットトリックヒーロー Hat Trick Hero	（タイトー） (Taito)	62
⑦	クイズ宿題をわすれました Quiz Shukudai wo Wasuremashita	（セガ・エンタープライゼス） (Sega)	61
⑧	雷電 Raiden	（セイブ開発） (Seibu)	60
⑨	LD麻雀 マリンブルーの瞳２ Mahjong Marineblue no Hitomi 2	（日本物産） (Nichibutsu)	50
⑩	ファイナルファイト Final Fight	（カプコン） (Capcom)	32

コクピット／アップライト（COCKPIT/UPRIGHT VIDEO GAMES）

順位	タイトル	メーカー	得点
①	ファイナルラップ２ Final Lap 2	（ナムコ） (Namco)	167
②	ラッドモビール Rad Mobile	（セガ・エンタープライゼス） (Sega)	118
③	GP ライダー GP Rider	（セガ・エンタープライゼス） (Sega)	87
④	スーパーモナコ GP Super Monaco GP	（セガ・エンタープライゼス） (Sega)	75
⑤	ソニックブラストマン Sonic Blast Man	（タイトー） (Taito)	74

５月10日　現在のインカム順位

機種名／オペレーター（地域）	ストリートファイターII	クイズ宿題をわすれました	クイズ殿様の野望	ゆうゆのクイズでGo！Go！	ウルトラマン	ハットトリックヒーロー	ASO II	キング・オブ・ザ・モンスターズ	出たな!!ツインビー	スーパーバレー'91	S.T.G	鳴呼栄光の甲子園	バーニングファイト	コットン	雷電	トライゴン	コラムス	テトリス	ファイナルファイト	LDクイズクイズDEデート	ゴルフィングレイツ	ニンジャキッズ	ピットファイター	戦国伝承	E.D.F.	ルナーク	クイズ麻雀！早くヤッてよ	LD麻雀マリンブルーの瞳	LD麻雀マリンブルーの瞳2	とってもE雀	ベイブリッジの聖女	麻雀電子基盤	ギャルの一番しぼり	麻雀スーパー㊙版	ファイナルラップ2	ソニックブラストマン	ウイニングラン'91	レーシングビート	GPライダー	ラッドモビール	スーパーモナコGP	スペースガン（含50吋）	レーザーゴースト	G-L.O.C.	チェイスH.Q.	ビーストバスターズ	スーパーハングオン	スティールガンナー	アウトラン	ラインオブファイアー	シスコヒート	カプコンボーリング
A 北海道	1	3		5	2		7	8							6		9							10					4						1				4	5	2	3										
B 東北	1			9	7				5								8	4	3									10		6				2							4			3	1	2	5					
C 関東	3	6	1	2	8	5				7					4						10						9								1			2		3	5							4				
D 関東	1	5		9	3										4	7	10	8								6			2						2	1		3		4		5										
E 関東	2			7	4	8				3		10		5															1		6		9		2	1			4	5								3				
F 関東	2		9	7	3	6	8			10										1							5		4						2	3		5	4	1									2			
G 関東	6		1	5	2					4	9			10	7													8	3						3	2				1		4						5				
H 中部	1	2	6		5				10	4					8				7		9											3			2	1			5	4								3				
I 中部	2		8	3	1					6		10			7					5	9						4								1					2			5	4				3				
J 京阪神	1	7	9	6	2	8			4	3					5				10																3	2			1	5										4		
K 京阪神	1	5			3				4	2					10						6				8		7		9						1	2	5			3	4											
L 京阪神	1	10	4	9	5	6				2		3									7									8					1				4	3	5							2				
M 京阪神	1				4	3				2		7		9	8		10			6							5								3				1	4		5						2				
N 京阪神	1	8	6	7	3	4				2	10				5			9																	2			5	3		4							1				
O 京阪神	1	6		3	8	7	4	10									5												9	2					1		3	4		2						5						
P 中国	1		4		2	10	5						9		8			7	6															3	1						2	4		5							3	
Q 中国	1	4	3	5	2	9					7				8			10															6		1	2			3		5										4	
R 四国	3	4	10		5	1				9					7				8									2	6						2				4	1	3			5								
S 九州	1		8		6		5	9	2					4	7				3											10					2			3	1	4											5	
T 九州	1		2		5	3				4	7								8		6	9	10														3				1	4			2							5

◎は安定収入機　○ 準安定収入機　△ 期待機

（セイブ開発）の航続力には脱帽させられる。

シミュレーションゲームの**ランパート**（アタリゲームズ／ナムコ）は、設置店がまだ少なくはっきりしないが、指向性の強いゲームではありそうだ。

いまひとつ伸び悩んでいる感じなのが**コットン**（セガ）、**ニンジャキッズ**（タイトー）、**ルナーク**（コナミ）など。

クラッチヒッター（セガ）、**サンダーゾーン**（データイースト）、**アタックス**（レランド／カプコン）、**ヴィマナ**（東亜プラン）、**ガンフォース**（アイレム）などの新製品に期待。

R360とドライバーズアイは断トツの人気。

GWということで、いつも以上の活躍が予想された大型機だが、話を聞くと平均的なインカムだったロケが目立つ。

R360（セガ）と**ドライバーズアイ**（ナムコ）は、各ロケ共に依然断トツ。

そして、ここにきて急浮上してきたのがタイトーの**ソニックブラストマン**。オペレーターや店長が口を揃えて、人気の高さを認めている。8割以上がグループ客やカップルという声もある。

クイズ麻雀！早くヤッてよとLD麻雀マリンブルーの瞳2が好スタート。

ファイナルラップ2（ナムコ）と**ラッドモビール**（セガ）は健闘。**ウイニングラン91**（ナムコ）と**レーシングビート**（タイトー）は面白さが伝わりきらないのか、波に乗れそうで乗れない。

麻雀ゲームでは、流行りのクイズ形式を取り入れた**クイズ麻雀！早くヤッてよ**（日本物産）や**LD麻雀マリンブルーの瞳2**（日本物産）のスタートが◎。

ロケ格差は、オペレーター格差。

今期のこどもシングルロケーションはゴールデンウィークがあり、その分前期よりややアップしたロケーションが多かったようだ。

しかし、ここで何度も述べてきたが、

こどもシングルロケーションはロケ格差が一段と拡大しており、好調ロケと不調ロケにハッキリと分かれたようだ。
　不調ロケといってもロケーションに問題があるのではなく、ロケーションを管理運営するオペレーターに問題があるのである。この点についても、ここで繰り返し述べてきた。シングルロケーションは、まだまだ管理運営しだいではウマ味のあるビジネスであるとも述べてきた。関西のシングルロケーションのAオペレーターも好調ロケを管理運営しているひとりで、驚くべき結果を出している。

ストリートファイターIIを大量投入。

このオペレーター、噂ではストリートファイターIIをナント20～30枚購入したという。繁華街のロケーションではなく、シングルロケーションにである。
　同じ格闘技もののファイナルファイトでも、このオペレーターはシングルロケーションに大量投入、好成績を上げたという。今回のストリートファイターIIも勝算アリ、と読んでの大量投入なのだろうが、この数量には正直いって驚いた。
　シングルロケーションには中古基板の投入が〝常識〟のように思われているが、このオペレーターの〝常識〟では、新製品のストリートファイターIIの大量投入となるわけだ。
　ストリートファイターIIにしてもファイナルファイトにしても、超一級のヒットソフト。リスク覚悟でロケーションに投入しても、オペレーターを失望させることはないだろう。
　だが、それは結果を見てから言えることで、いくら〝ヒット確実〟の御墨付きを貰ったとしても、ロケーションに出したとたんズッコケルソフトはいくらでもある。オペレーターにとって新製品の大量購入は非常にリスクの高いことなのである。
　しかも、繁華街の一等地ロケーションではなくシングルロケーションにというのだから、このオペレーターの度胸の良さには恐れ入る。
　これも優秀な基板ソフトであることに加えて、ファイナルファイトにしてもストリートファイターIIにしても、瞬間的なヒットではなく、いずれもロングランで着実にあるレベル以上のインカムを叩き出すソフトだからこそ、このオペレーターも度胸を決めることができたのであろう。
　シングルロケーションでは、ロングランで稼働してくれなければ、いくら優秀なゲームソフトでも瞬間的なヒットだけでは採算割れしてしまうのである。
　繁華街ロケのように1日1万円などという数字は、とてもとても望めないシングルロケーションなのである。Aランクのロケでも、やっと3000円～4000円程度なのである。
　半年、1年とロングランで稼働してくれるソフトであれば、仮令2000円～3000円のインカムであっても採算はとれる。大ヒット作品であろう、話題の新製品であろうと、シングルロケーションはひたすら息長く稼働してくれるソフトがベストソフトなのである。
　しかし、ロングランで稼働してくれるソフトさえあれば、シングルロケーションはやっていけるか、というと、決してそうではない。
　このロケ別業況で、何度も述べてきたがロケーション管理が完璧になされていなければ、良い結果は絶対に出ない。このオペレーターもただ単にヒットソフトだけに頼りきっているわけではない。
「あそこの営業車にはバケツとぞう

コイン&メダル
スピード刻印、短期製造
●早くて安く、納期は確実です。
●店名入りコインなどオリジナルデザインの製作も承ります。
株式会社エルテック
東京都八王子市元本郷町1-32-1 〒192
TEL: 0426(25)1621
FAX 0426(26)6220

きんがいつも積んである」とひとから云われるほど、このオペレーターのロケーション管理は徹底している。ロケ先でゲーム機を清掃することはもちろんのことであるが、それ以上、汚れがひどくなれば、持って帰ってリフレッシュさせる。

完璧に作動するボタン類、モニター調整、筐体の清掃、筐体のペイントと、常にゲーム機を内外共に完全な商品として整備しロケーションに設置しているのである。

これはインカムをアップしていく上で欠かすことのできないことばかりである。オペレーターの当然の仕事としての範疇であろう。日々、これを繰り返していくことがインカムアップへとつながっていくのである。

そして、この作業はインカムアップだけではなく、ゲーム機の寿命も確実に伸ばすことになる。ゲームソフト同様にゲーム機本体もロングランで稼働させなければ、シングルロケーションでは採算はとれないのである。

冒頭で、ロケ格差、つまりオペレーター格差が、ここにきて一段と広がってきていると述べたが、いま紹介したこのオペレーターとは逆に、古いゲームソフト、汚れた筐体、作動しないボタン、色ズレしたモニターなどを放置したままのオペレーターとの格差が開いてきているのである。

シングルロケーションは厳しい環境に晒されているが、オペレーターの熱意さえあれば、まだまだ将来の展望が持てるビジネスなのである。

このオペレーターのように新製品を積極的に購入し、ドンドンロケーションに投入していけば、当然好インカムが期待できるし、また人気ソフトであれば中古基板として売る時、高く売れる。

ストリートファイターⅡは20～30枚という噂であるがファイナルファイトは40枚あるという。F・Fは今現在でも人気ソフト。40枚の内、半分はロケに置き、半分を売却したとしても、既に償却は終え、十二分に稼いでくれた後だけに、売却分だけでも、かなりの利益をこのオペレーターは手に入れる

当社はビリヤード・ルーレット等木工、娯楽機械の専門メーカーです。

株式会社 エム.ジー.エム.

東京都目黒区東山2-2-3(セブンスタービル中目黒1F・2F)
〒153 TEL 03-3792-3661(代) FAX 03-3791-0688
日曜、祝日、毎土曜日休業
営業時間 (AM 10:00～PM 6:00)

買い換えるにはまだ早い!

修理
(各種モニター・その他)

迅速
確実
実績

☆中古筐体・中古基板売買も致します。

㈲サンメック 〒220 神奈川県横浜市西区戸部本町17-1
TEL 045(312)9705 FAX 045(312)9706

ことができるはずだ。
Ｆ・ＦやＳ・ＦⅡなどはヒットソフトの中でも別格で、何時もこうはいかないだろうが、例えシングルロケーションでもこうしたビジネス展開ができるのである。
低迷するシングルロケーションと、このロケ別業況で何度も書いてきたが、今後は、低迷する一部のオペレーターと書き改める必要がありそうだ。

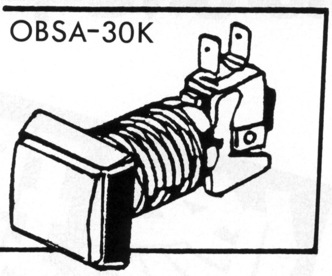
喫茶ロケは幅広い客層を獲得。

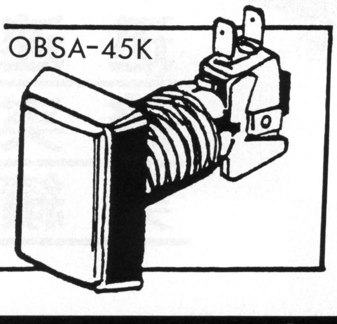
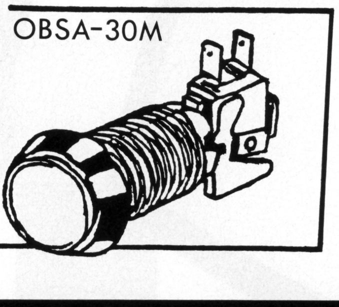
次に喫茶ロケーションであるが、ここも今期は安定からアップに向かったようだ。アップといっても大幅なアップはなかったようだが、全体に底堅い状況だったようだ。

メダルゲーム機
開発 製造 販売
PS パラダイス電子㈱
東京都中野区本町3−2−9（PSビル）
TEL.03(3372)1590㈹ FAX.03(3372)6955
振込先：帝都信用金庫中野支店（普）236318

喫茶ロケを安定、底堅いものにしているのは、麻雀ものであるが、最近は、この喫茶ロケの定番商品である麻雀ものと並んでクイズものが大健闘している。
麻雀もの、クイズものに加えて格闘技ものも今や定番商品並に安定した力を見せており、こうしたことも喫茶ロケをより底堅いものにしている原因のようだ。
麻雀、クイズ、格闘技のラインナップは、見ての通り幅広い客層を対象にできる。これはかつてなかった陣容である。喫茶ロケ＝麻雀。麻雀＝おとな。という図式が喫茶ロケにはあったが、テトリス以後、この図式は変わってきたようだ。
テトリスの出現で喫茶ロケでも女性ゲーム客が増え、麻雀オンリー時代の喫茶ロケとイメージが変わってきている。それに最近の格闘技ものやクイズものが加わり、また喫茶ロケはゲーム客層に変化が出てくるのではないだろうか。
客層を幅広く次々と取り込んでいるだけに喫茶ロケは大幅な落ち込みを心配することはないだろう。喫茶ロケは当分の間、安定期の中でドカッと腰を下ろしそうだ。

SANWA 信頼のブランド三和パーツ

OBSA-30K

照光式
押ボタン
ウェッジ球使用

OBSA-45K

OBSA-30M


色：赤，黄，緑，青，オレンジ
SIZE：6種類

OBSA-30M	直径31φ
OBSA-45M	直径44φ
OBSA-60M	直径61φ
OBSA-30K	33.3×33.3mm
OBSA-45K	33.3×50.1mm
OBSA-60K	51.1×51.1mm

Leave all of game's parts to me.

三和電子株式会社
SANWA DENSHI CO.,LTD.
本社：〒173 東京都板橋区中丸町58−5
☎03(3959)6611 FAX03(3955)9208
振込銀行：住友銀行 大塚支店 ㊟173617
大阪：〒533 大阪市東淀川区東中島4-11-32
ネオライフ新大阪805
☎06(324)3916 FAX06(324)3918
振込銀行：十三信用金庫 新大阪駅前支店 ㊟205700
58-5, NAKAMARU-CHO, ITABASHI-KU, TOKYO, JAPAN. 〒173 PHONE 03(3959)6611
FAX03(3955)9208 SUMITOMO-BANK OHTSUKA-BRANCH A/C NO.173617

オリジナル基板は泣いている!!

コピー基板の撲滅は、業界発展の必須条件

■すでに、判例的には確立されていたプログラムの著作権を保護する「改正著作権法」が、昭和61年1月1日より施行されました■テレビゲームの基板を、著作者の許諾なしに複製することは違法行為として罰っせられます■また、それを使用した場合、風営適正化法による「8号営業許可」が取り消されることになりかねません■更に、コピー基板の横行は、業界の流通秩序を乱し、その健全な発展を妨げます。(月刊コインジャーナル)

関連商品研究

㈱シグマ・パッティングチャレンジ

客層を選ばない、パッティングゲーム登場

ゴルフが完全に定着し、ブームといった言葉と無縁になって久しい。近年では俗にいうオヤジギャルの登場も手伝って更にそのプレーヤー層は拡大し、参加人口が増加しつつある。

AM業界に目を転じてみても、過去にゴルフをモチーフとした製品は2、3に止まらず、また、そのそれぞれが堅実なインカム記録を残し、ゴルフというスポーツの社会への浸透ぶりを裏付けた。

今月取り上げた㈱シグマの〝パッティングチャレンジ〟もまた、ゴルフを題材にした製品である。まず、安定した稼動が期待できよう。

同機種は元々、ことし3月に千葉県の幕張メッセで開催された〝AOU・アミューズメント・エキスポ〟に於いて㈱関西精機製作所より出展されていたもの。読者の中にはその時すでに実物をご覧になっていた方も多いことだろう。

シグマ商事㈱ではその〝エキスポ〟に於いて同製品の魅力と可能性に着目、㈱関西精機製作所より販売権の譲渡を受けることとなった。

ゲームマシンのことは
すべておまかせ下さい
●TVゲーム・ビリヤード・ジュークBOX
etc.….
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイドアミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9－3
TEL.045(681)3110 FAX.045(662)3550

そのシグマ商事㈱は過日、㈱シグマに営業権を譲渡、その販売部門としてシグマ販売本部が設置された。

同本部はさらにメダルゲームを中心とした自社製品を扱う販売1課、その他の他社製品の取り扱い、及びロケーションに関するトータル・コーディネイトを行う販売2課に分けられているが、〝パッティングチャレンジ〟は始動した2課の主力取り扱い商品である。

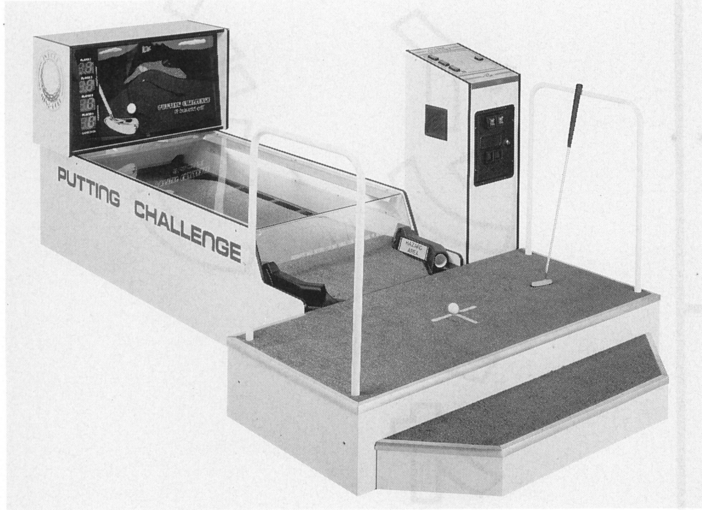
一見したところ、その形状はゴルフ練習機を思わせるが、〝パッティングチャレンジ〟は完全にゲームとして楽しむことを基本コンセプトに作られており、練習機とは明らかに異なる。

それはまず、起伏の激しいアンジュレーションが現れることでもわかる。同機は18種のアンジュレーションを備えているが、中には、まず一般のゴルフコースにはない、というものも含まれており、それだけにゲームとしての面白さが前面に出ることとなる。

3種類のゲームをセレクト可能

プレイ人数は1名から4名、〝トータルストロークゲーム〟〝ホールインワンゲーム〟〝ピッカパットゲーム〟の3つの遊び方の中から好きなものを選んでプレイする。ホール数も9ホール、18ホールのいずれかを選択でき、以上のセレクト内容を決定した後、ゲームはスタートする。

〝トータルストロークゲーム〟〝ピッカパットゲーム〟では、ホールインワンを1ストローク、打ったボールがグリーン上に止まった時は2ストローク、ボールがグリーンから外れると3ストローク、また、パットが弱く、ボールが戻って来てしまった場合は1ペナで1ストロークと計算、設定したホール数を終わらせた時点でのポイントを如何にまとめるか、が楽しさを生み出す。各ホール毎にアンジュレーションが変化、たかがゲームとあなどることはできず、プレイヤーはかなり熱中することになりそうだ。



▲「パッティングチャレンジ」
18種類のアンジュレーション完備。
たかがゲームとあなどるなかれ、
実際のコースにもない起伏を
楽しむことができる。

なお〝ピッカパットゲーム〟では、アンジュレーションをプレイヤーがセレクトできるようになっている。残る〝ホールインワンゲーム〟は文字通り、ホールインワン回数を競うもので、先述の2種と合わせた全てのプレイ内容が極めて単純ながら奥の深い、ハマリやすいものとなっている。

6月中旬の発売に先がけ、池袋の同社ロケーションでテストが行われたが、1プレイヤー9ホール200円の料金設定で連日2万円を上回るインカムを持続、プレイヤーの年齢構成でも中学生から30代まで、同ロケーションを訪れる客層をくまなくキャッチして高い安定感を示した。

本物のパター、ボールを使用してスポーツ感覚も味わえることから、ヤング、アダルト、シルバーエイジと実に幅広い層のプレイヤーが捉えられる。また、ゴルフがオシャレなイメージを持つことから、設置先についても広い範囲で考えることができる。

㈱シグマでは、SCロケを含むAMロケーション、㈱関西精機製作所ではその他のロケーションに向けて販売活動を行うが、年内中には全国数百ケ所で同機が活躍することになりそうだ。

ＯＰ価格は１０５万円となっている。

ニューマシン インフォメーション

クイズ 三國志 ―知略の覇者―

カプコン

クイズ殿様の野望に続く、クイズシミュレーション第2弾。

三国時代を舞台に劉備、曹操、孫権、呂布の4人から1人を選び、全36国の統一を目指す。

クイズだけでなく、20種類を越えるイベントを挿入して、展開をよりおもしろく盛りあげており、軍師の計略もある。また時として同盟や共同作戦等、統一までには様々なイベントが発生する。

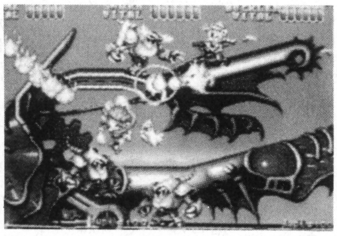
6月上旬発売予定。

OP価格13万円。

㈱カプコン製。

ワンダー3

カプコン



CPシステム第15弾。3本のソフトが1枚の基板によりプレイできる、世界初のソフトとなっている。

ソフトは横スクロールアクションシューティング「ルースターズ」、横スクロールシューティング「チャリオット」、アクションパズル「ドンプル」の3本。

一本一本がCPシステムソフトとして単体でも販売できるクオリティを持っており、期待が持てる。

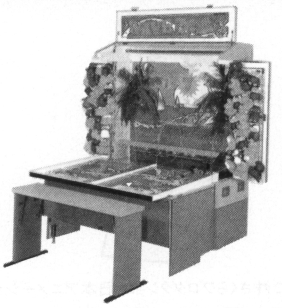
6月下旬発売予定。

価格未定。

㈱カプコン製。

カーニバルワゴン
ナイス オン シェフ/ウェイブボール/ラッキー モンキー

ナムコ



新しい発想による革新的カーニバルゲーム。

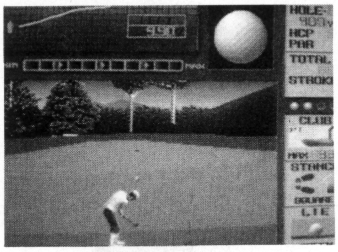
設置すると移動させにくいという常識を破り、機動性を優先。大型キャスターを付け、ボックス型にコンパクト収納可能。設置も数分で完了する簡便さ、加えてソフト部を交換でき、高効率の活用ができる。遊び内容は電源を必要とせず、どこでも運営できるのも魅力。発売中。

モンキー～定価1百24万7千5百円。
シェフ～定価1百31万円。
ボール～定価1百37万2千5百円。

㈱ナムコ製。

ダイナミックC・C（カントリークラブ）

セガ・エンタープライゼス



システム24の第9弾。ポリゴン処理によるリアルシミュレーションゴルフゲーム。

オリジナル設計の18コースが完全再現されており、打ち下ろし、打ち上げ、つま先上がり等、コースをラウンドする状況をリアルに堪能できる。

クラブの選択や、ライの確認はもちろん、傾斜に対してスタンスを決める事が出来、より実戦に近くなった。

ショットに関してはキャディーがアドバイスをしてくれる。

6月発売予定。価格未定。

㈱セガ・エンタープライゼス製。

ミニ・ピカデリーシリーズ

コナミ

SC、店頭向け小型ルーレット・メダルゲーム。

盤面には人気キャラクターを採用し、コナミの人気キャラを集めた「コナミワイワイワールド」、「スーパーマリオを使用した「スーパーマリオブラザーズ3」、「スーパーマリオワールド」の3タイプがある。

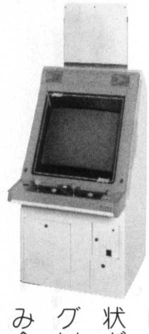
シンプルな操作性とダブルルーレットの面白さ、ユニークな音声合成などにより集客性抜群。サイズH1020×W400×D360㎜。

OP価格20万8千円。発売中。

㈱コナミ製。

CANARY（カナリー）

タイトー



本体色に鮮やかなパステルカラーを使用した視覚効果抜群の筐体が登場。

H1280×W660×D805㎜とスマートなボディは、店内スペースを効果的に使用できるだけでない。雰囲気にあわせて、上部スピーカーの形状が異なる2種類のフロントパネルと、グリーンかブルーのボディカラーを組み合わせた4タイプから選べる。

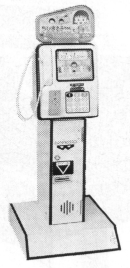
更にカードシステムもオプションで取付けられる。もちろん取付け後もデザインのスマートさは変わらない。

価格未定。6月末～7月初旬発売予定。㈱タイトー製。

ニューマシン インフォメーション

ちびまる子ちゃん てれびでんわ

バンプレスト



Ⓒさくらももこ ㈱さくらプロダクション・日本アニメーション1991

バンプレスト〝てれびでんわ〟最新機種は、キャラクターにちびまる子ちゃんを採用、またまた高稼動が期待される。

百円硬貨を投入すると、まる子ちゃんカードが出て来る。それをカード入口へ入れるとゲームスタート。〝まる子の遠足のお買い物〟〝まる子の運動会〟の2種より好きな方を選びプレイする。前者はクイズ、後者はタイミングゲームという内容。

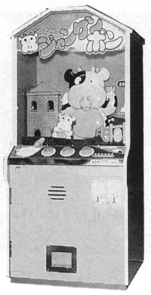
OP価格30万8千円。

6月10日発売予定。

㈱バンプレスト製。

うしさんとジャンケンポン

昭和技研工業/タニガワ・友栄



〝うし〟さんとジャンケンを行ない、勝てば景品が払い出されるプライズマシン。

20円、又は百円（プレイ回数は1～6回まで設定変更可能）を投入後、「ジャンケンポン」の合図でグー、チョキ、パーの中から1つを選んで押す。

勝つと、「ヤッタヤッタ」の合成音とともに、子うしが元気よく跳ねて喜ぶ様子は、ロケーションを一段と賑やかに演出する。

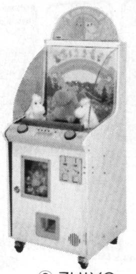
OP価格31万8千5百円。発売中。

昭和技研工業㈱製。

㈱タニガワ・㈱友栄が販売。

ねェムーミン こっちむいて

バンプレスト



Ⓒ ZUIYO

人気キャラクターのムーミンと、そのガールフレンド、ノンノンを起用したプライズ・マシン。

中央のムーミンが、ゲーム開始後、左右どちらのノンノンの方を向くか、を当てる。非常にシンプルな内容で低年齢からの子供に大いにウケそう。

プレイ料金は、1回30円、4回百円で、当たると指人形、消しゴム、他色色のムーミン景品（3百ケ入り、OP価格1万8千円）がもらえる。

OP価格24万8千円。

6月下旬発売予定。

㈱バンプレスト製。

スペースインベーダー

サンワイズ

不朽の名作、「スペースインベーダー」が小型メダルマシンになって登場。

10円硬貨かメダルを最高3枚まで投入後、スタートボタンを押すとインベーダー達が回転。発射ボタンで「あたり」を狙い、見事、入賞すると投入枚数の2・5・10・20倍、最高60枚までメダルが払い出される。

また、サイズはH1230×W330×D345㎜とコンパクト。効率の良い店内レイアウトができる。

標準価格28万円。

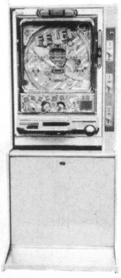
発売中。

㈱サンワイズ製。

ニューマシン インフォメーション

出たとこ勝負

ブリッジ企画



カラフルなデザインのフィーバータイプの電動役物式メダルゲーム。

華やかな電飾や、スピードのある玉の打ち出しで、本物そっくりのパチンコが楽しめる。

玉がVゾーンに入るとメダルが払い出される。

サイズH1470×W635×D460㎜。25ø（24.5ø）メダル使用。10円・100円・メダルの3ウエイ。OP価格21万8千円、発売中。

㈱ブリッジ企画製。

じゃじゃまる君

トーゴ

NHKおかあさんといっしょ「にこにこぷん」の大人気キャラクター〝じゃじゃまる〟が定置式乗物になって新登場。

じゃじゃまるの中に乗りこんで、テーマ音楽や音声などを楽しむことができ、子供たちのコミュニケーションを広げる。

定員子供2名。

サイズW1100×D900×H1770㎜。

価格80万円。発売中。

㈱トーゴ製。

ハイウェイスター

トーゴ

オリジナルキャラクターとカッコいいオープンカーがドッキングした定置式乗物。

ブリティッシュスポーツカーのディテールを½スケールでリアルに表現、子供たちの〝乗る気〟を誘う。

BGMはチューナーにより3曲より選択出来る。

定員大人1名、子供1名。

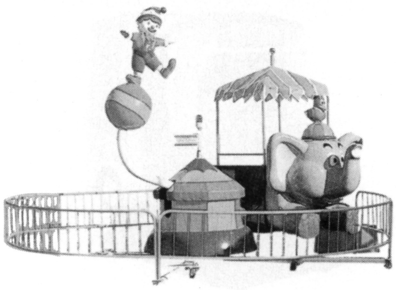
サイズW930×D2050×H900㎜。

価格85万円。発売中。

㈱トーゴ製。

パオパオエレファント

トーゴ



カラフルなデザインと愉快な動物キャラなどで、楽しいサーカス気分いっぱいの回転式乗物。

昇降しながらテントの周りを浮遊飛行。また、ぞうさんの帽子がコミカルに回転するなど子供たちをメルヘンの世界へ連れだしてくれる。

定員大人1名、子供1名。

サイズ直径3m×高さ2.35m。

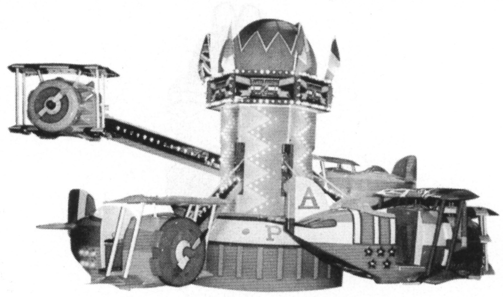
価格170万円で発売中。

㈱トーゴ製。

ニューマシン インフォメーション

プレーンフェスティバル

トーゴ



カラフルにデザインされた複葉機の回転式乗物。

コックピットパネルのレバー操作により、上昇、下降、停止が自由自在。センターとアームは華やかな電飾で演出されており、夜間・室内営業に抜群の威力を発揮する。

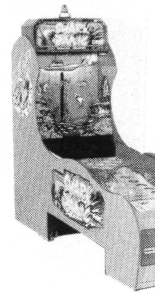
集客効果も高く、ロケーションの核として期待できる製品。

定員ライド1台大人1名、子供1名×6台で12名。外柵径8・5Mø、本体6・6Mø×3・4M(H)。

㈱トーゴ製。

シャークパニック

トーゴ



ボールを転がして穴に入れると、入れた穴の設定歩数だけディスプレーのダイバーが上昇するカーニバルゲーム。

ダイバーの下から上がってくる人食い鮫の追撃をふり切ってボードにたどりつけば成功。

リアルなプレイフィールドデザインと音響効果で臨場感溢れるゲーム内容になっている。

サイズW800×D2500×H2220㎜。

価格・発売日とも未定。

㈱トーゴ製。

フレンドプロ野球バス

トーゴ

デリバリーバンをコミカルなバスにディフォルメした〝フレンド〟シリーズ第2弾の定置式乗物。

野球のユニフォームを着たフロントパネルの人形が首を振るなどユニークで子供たちへのアイキャッチ効果も抜群。コンパクト設計で設置場所を選ばないのも大きな魅力。

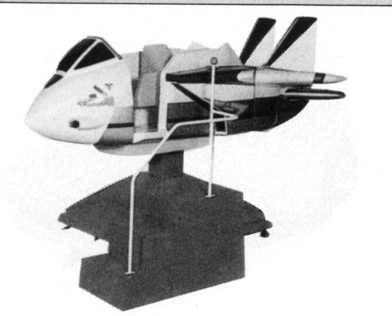
サイズW900×D1210×H1350㎜。

価格65万円。発売中。

㈱トーゴ製。

フライングファイター

トーゴ



リアルタッチなデザインで子供たちを魅了する飛行機タイプの定置式乗物。

コックピットパネルのレバー操作により機体が左右に旋回するほか、ハイテンポなBGM、各種スイッチ、レバーの操作など〝遊び〟満載でパイロット気分を演出してくれる。

定員・子供2名。

サイズW1600×D2500×H1400㎜。

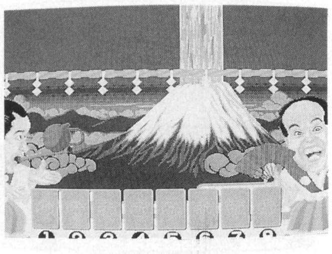
価格145万円。発売中。

㈱トーゴ製。

ニューマシン インフォメーション

華をやらねば

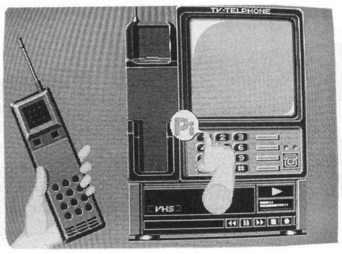
ダイナックス



人気TV番組をベースに展開する、花合せこいこいゲーム。
「華をやらねば」「麻雀やるなら」と2種のゲームをリンクさせるスクランブル・プレイ機能搭載のニューシステムで、ドラマチックな展開。
「華をやらねば」で遊べば、「麻雀やるなら」でも遊びたくなる相乗効果で高インカムが期待出来る。
6月中旬発売予定。
メインボード、スコアー制。
開発元・ダイナックス㈱。
発売元・中日本リース㈱。

麻雀やるなら

ダイナックス



人気TV番組をベースに展開する、麻雀ゲーム。
麻雀ゲームなのに花札ゲーム「華をやらねば」にワープが出来る、スクランブル・プレイ機能を搭載したニューシステム。2つのゲームに互換性を持たせる事により、ドラマチックなストーリーが展開。「麻雀やるなら」で遊べば「華をやらねば」でも遊びたくなる相乗効果で高インカムの期待大。
6月中旬発売予定。
メインボード、スコアー制。
開発元・ダイナックス㈱。
発売元・中日本リース㈱。

コイン・メダルのトップメーカー トーケン

業界No.1の納入実績と高品質・高精度
確実な納期と低価格！一度お問い合わせ下さい。

● パチスロ ● オリンピアマシン ● メダルゲーム ● 各種コイン、メダル製造

〈トーケンオリジナルコイン〉 10数種類のオリジナルデザインがありお好みに合わせて選べます。

①イーグル ②シップ ③クラウン ④ペガサス ⑤ゴッテス

〈ホール名入りコインサンプル〉 お好みのデザインで制作できます。

コインとペレットの混入、動力による強制分離方式採用

コインクリーネ

● メダル研磨機TC-70型

・カウンター内にスッポリ収まるコンパクトサイズ
・カウンターの計数機から研磨機（TC-70）へ直結可能！
・コインの排出口も左右どちらでも使用可能
・コインの排出口が高くなり受け容器が使用し易くなりました

● 研磨処理能力/毎時40,000枚
● ホッパー容量/約12,000枚
● 全体寸法/高さ742×幅900×奥行470mm

(PAT.P)

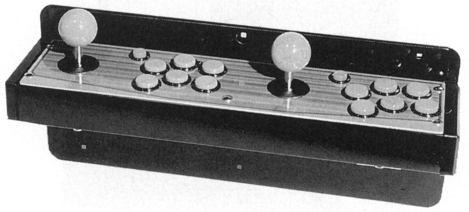
コイン・コインクリーネ製造のトップメーカー
株式会社 トーケン

■大阪支店／〒540 大阪市中央区大手前1-7-31（OMMビル4F） ☎(06) 943-2512㈹
■東京支店／〒105 東京都港区東新橋2-7-7（新橋国際ビル4F） ☎(03)3438-0698㈹
■福岡支店／〒812 福岡市博多区博多駅前2丁目10-19（福岡ファッションビル） ☎(092)472-3600㈹
■本社 大阪☎(06)943-3322㈹ ■工場 堺☎(0722)51-5001㈹

ニューマシン インフォメーション

CTX-19W

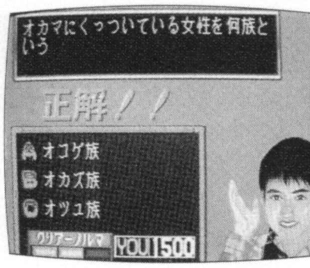
セイミツ商事



好評のセイミツ商事製パネル"CTXシリーズ"の最新機種。
カプコン社の"ストリートファイターII"専用で、特にミニ・アップライト筐体での使用に対応、コンパクトに仕上げられている。
操作が滑らかな同社新製品レバー"LS-33"を標準装備して、小型ながら満足のいくプレイを可能としている。
シリーズ従来品と同様、ボタンは丈夫で長持ちが、セールスポイント。
サイズW400×D100㎜。
OP価格8千5百円で発売中。
㈱セイミツ商事製。

クイズ麻雀！早くヤッてよ

日本物産

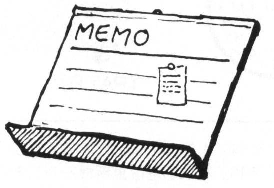


麻雀とクイズを融合させたニュータイプの麻雀ゲーム。
進行はすごろくタイプで進行し、止まったマスによりクイズ、麻雀を行なう。
クイズはアダルト、芸能、スポーツの3ジャンル。麻雀は8人のギャルが登場、彼女達の身体に浮き出る"文字"を読んで、伝説の城"金牙城"の復活を目指す。
5月25日発売。
OP価格12万8千円。
日本物産㈱製。

NEWS DATA

5月20日現在の各社製品リリース最新情報です。

■アイレム		
ガンフォース	6月5日発売	OP価格 16万8千円
■エス・エヌ・ケイ		
バーニングファイト	5月20日発売	定価 3万3千円
■セガ・エンタープライゼス		
クラッチヒッター	5月24日発売	標準価格19万7千5百円 ロムキット 9万円
■セガ・エンタープライゼス		
ストライクファイター	6月発売	価格未定
■テクモ		
スーパーピンボールアクション	5月15日発売	OP価格 13万8千円
■データイースト		
サンダーゾーン	5月24日発売	OP価格 16万8千円



LD QUIZ クイズDEデート

日本物産

AVギャルの映像をクイズでノルマクリアする事で楽しめるクイズゲーム。
ノルマは7問でジャンルは8種からルーレット式で2つ選択する。
登場ギャルは小沢奈美、島崎里美、森村あすか他、計12人。
セット内容はLDプレーヤー、LD、メイン基板、取付金具、配線一式。第2弾、第3弾はLD・ROMセットで発売予定。
5月17日発売。
OP価格28万8千円。
日本物産㈱製。

コンシューマ情報

参加率(単位%)	全体	男性							女性							市場規模(億円)
		男性全体	10代	20代	30代	40代	50代	60以上	女性全体	10代	20代	30代	40代	50代	60以上	
61年	28.9	31.5	79.8	45.9	38.0	29.3	10.0	2.9	26.5	58.5	35.3	39.0	16.8	8.1	4.3	3,750
62年	25.1	28.6	68.0	47.9	35.9	27.0	6.8	2.2	21.6	46.8	40.2	27.2	13.7	7.1	2.5	2,840
63年	21.8	26.7	68.3	45.6	31.2	23.1	13.3	3.9	17.0	40.0	28.5	24.3	10.2	3.1	5.2	3,090
元年	22.4	27.1	69.7	39.3	35.8	25.7	9.3	3.7	17.7	41.7	30.1	24.5	11.2	6.7	2.5	3,390
2年	23.1	26.4	70.7	47.6	31.9	22.1	6.0	5.6	20.1	45.9	32.0	33.6	14.1	5.2	1.3	3,440

「レジャー白書'91」より「家庭用ゲーム」の動向を読む
参加率動向は業務用と対応、目立つ女性の伸び

4月23日、「レジャー白書'91」が㈶余暇開発センターより発表されたが、この中から「テレビゲーム(家庭での)」をピックアップし、上の表にまとめてみた。(「性・年代別余暇活動参加率の特徴」を昭和61年以降の5年間掲載。右端は「余暇市場の推移」より「テレビゲーム・ゲームソフト」の項を同じく5年間掲載)

業務用と家庭用は共存関係に

コンシューマゲームのブームは昭和61年が参加率28・9%でピークだった。昭和59年から62年は、業務用低迷の最大原因として、オペレーターの嘆き節がきかれたものだった。

しかし、その後の参加率の減少、そして、昭和63年の21・8%を底とした一昨年、昨年の回復は、業務用への参加率の推移動向とピッタリ符合している。(「ゲームセンター・ゲームコーナー」への参加率は、昭和63年13・2%、一昨年14・8%、昨年15・1%)

つまり、今日では家庭用と業務用がコンピューターゲームとして共存関係にあるとも言える。もっとも、業務用にはそれだけシビアな商品開発が求められると共に、家庭用にない業務用独自の分野を開拓・拡大することによって初めて、好ましい共存関係が保たれることは言うまでもない。

女性の参加率増加でも業務用と符合

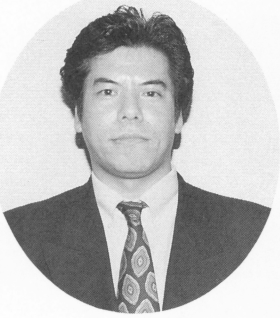
家庭用と業務用の対応関係は、「性・年代別参加率」の変化にもみられる。

昨年は全体として0・7%増加し、参加率23・1%となったが、男性は0・7%減の26・4%、女性は2・4%増の20・1%(対前年比では14・2%増)となった。

一方、業務用への参加率も、全体で0・2%増の13・9%、そして男性は1・5%減の16・7%、女性は2%増の11・2%(対前年比で21・7%増)となっている。

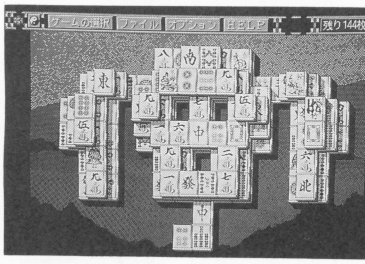
米国ではここ2～3年、かつての日本同様に、家庭用の普及で業務用オペレーターが悲鳴を上げているが、やがては共存時代——互いに好ましい影響を与え合う関係となり、相乗効果で業界マーケットを拡大していってほしいものだ。

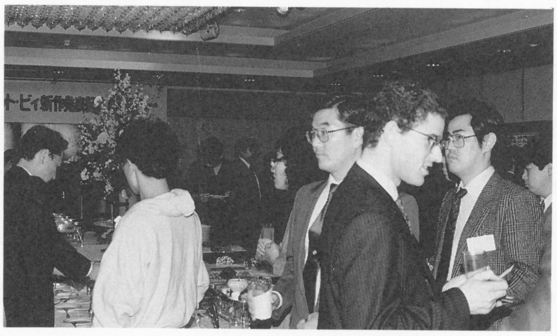
㈱ホット・ビィ
「スーパー上海ドラゴンズアイ」制作発表会開催
4月18日ホテルエドモント　万里の間



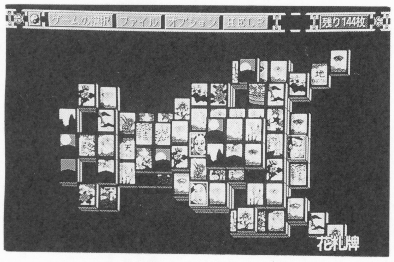
㈱ホット・ビィ 代表取締役
高橋 輝隆氏

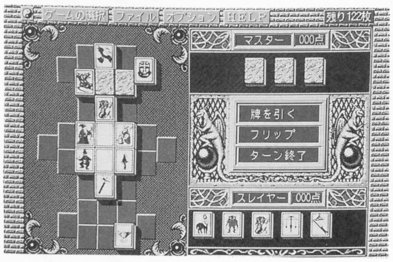
ホテルエドモント万里の間発表会の模様





発表会後のパーティー





スーパー上海ドラゴンズアイ画面写真3点
上）羊配列、今作は12支の動物がモチーフ。
中）馬配列、模様は花札他トランプ、国旗など8種類
下）対戦モード画面

㈱ホット・ビィ（本社・東京、高橋輝隆社長）では、同社の今年の戦略商品となる、「スーパー上海ドラゴンズアイ」と、スーパーファミコン用オリジナルRPG「バズー！魔法世界」の制作発表会及び発表記念パーティーを4月18日、東京・千代田区のホテルエドモント・万里の間で行なった。

「スーパー上海ドラゴンズアイ」は米国アクティビジョン（メディアジェニック社）製の、ヒット機「上海」の最新バージョン〝Shanghai II Doragon's eye〟を国内用に移植。ホット・ビィのカラーを出し、いかにバージョンアップするかという点に重点が置かれ、従来の上海にかわりパイにコンストラクション機能を取り入れ、演出面を強化し、さらに対戦型上海ともいうべき、新作「ドラゴンズアイ」が加えられたもの。

「バズー！魔法世界」は、SFCソフトの開発に当たり、30の企画から絞りこまれた作品。斬新な〝多人数キャラリアルタイム戦闘システム〟を採用し、その他にも、オリジナリティー溢れる世界設定・シナリオ、著名人の手によるキャラクター＆サウンドデザインなど、同社の総力を結集したスーパーファミコンのためのRPG巨編。

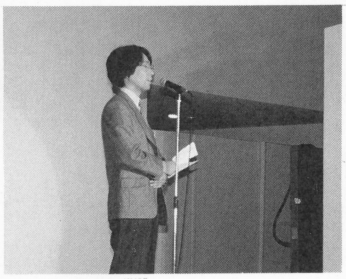
「バズー〜」はSFCで年末発売予定。「スーパー〜」はSFCが9月発売予定（予価7千8百円）のほか、シャープ電子手帳、パソコンPC－9801シリーズ、J3100シリーズ、FM－TOWNSなど、あらゆるメディアに向けてソフトが発売されることになっている。

また、発表会の席上、挨拶に立った高橋社長より、「スーパー上海ドラゴンズアイ」を自社ブランドでアーケードゲームとして発売し、今後業務用にも、積極的に参入していく意向であることが発表された。

コンシューマでは実績のある同社がアーケードゲームでどんな旋風を巻きおこすのか、大いに注目してみたい。

㈱アスキー代表取締役副社長
塚本慶一郎氏

第2編集統轄部部長
小島 文隆氏

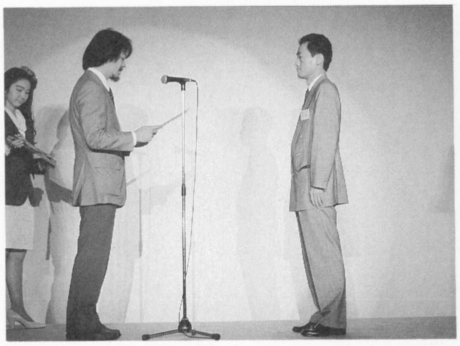


㈱アスキー

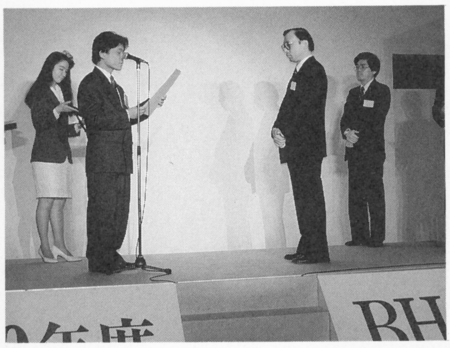
1990年度BHS大賞発表

ベストヒットソフトウェア

4月19日キーウェスト・スタジオに於いて表彰式



▲「ファミコン通信」のBHS大賞の表彰



▲「EYE・COM」のBHS大賞の表彰

▲「ログイン」のBHS大賞の表彰

㈱アスキー（本社東京都、西　和彦社長）では、同社出版局が主催をする「1990年度ベストヒットソフトウェア大賞」を発表。4月19日、東京都渋谷区神宮前のキーウェスト・スタジオに於いて表彰が行なわれた。

今回で第8回になる「ベストヒットソフトウェア大賞」は同社の発行するパーソナルコンピュータ情報誌「ログイン」、「MSXマガジン」、「アイコン」、ファミコン情報誌「ファミコン通信」、以上4誌のアンケートはがきの集計による、人気投票の形で決定されており、日本唯一のアミューズメントソフトウェアとビジネスソフトウェアの両分野を網羅する賞となっている。受賞作は次の通り。

●「ログイン」

第1位　「三國志II」――㈱光栄
第2位　「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」――日本ファルコム㈱
第3位　「エメラルドドラゴン」――バショウハウス
第4位　「ダンジョンマスター」――ビクター音楽産業㈱
第5位　「BURAI上巻」――㈱リバーヒルソフト

●「MSXマガジン」

第1位　「三國志II」――㈱光栄
第2位　「サーク」――㈱マイクロキャビン
第3位　「イースII」――日本ファルコム㈱
第4位　「ワンダラーズ フロム イース」――日本ファルコム㈱
第5位　「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」――日本ファルコム㈱

●「アイコン」

第1位　「アシストカルク」――㈱アシスト
第2位　「Lutus 1-2-3」――ロータス㈱
第3位　「一太郎 Ver.4」――㈱ジャストシステム
第4位　「P1・EXE」――デービーソフト㈱
第5位　「P1・EXE PLUS」――デービーソフト㈱

●「ファミコン通信」

第1位　「ドラゴンクエストⅣ―導かれし者たち―」――㈱エニックス
第2位　「ファイナルファンタジーIII」――㈱スクウェア
第3位　「スーパーモナコGP」――㈱セガ・エンタープライゼス
第4位　「キャプテン翼II」――テクモ㈱
第5位　「ファミスタ'90」――㈱ナムコ

◀CD-ROM²

▼コアグラフィックス

現行のハード2種。価格、内容を一新して拡販を狙う。
CD-ROM²システム ¥57,300
コアグラフィックス ¥24,800

日本電気ホームエレクトロニクス㈱

「PCエンジン」ソフト 自社開発、販売に進出

第1弾ソフトは「おもちゃショー」に出展

日本電気ホームエレクトロニクス㈱（本社東京都港区、村上隆一社長）では、'87年に同社より発売されたコンシューマハード「PCエンジン」のソフトを、年内を目処にして自社開発、販売する事を発表した。

PCエンジンの参入サードパーティーは現在32社（CD-ROM²は19社、何れも'91年3月現在）、ソフトも順調に増加しつつあるが、中高学年向けの比較的に難易度が高い作品が多い為、より一層のシェア拡大を狙い、手薄だった幼児や小学校低学年向けのソフトを販売していく意向。

同社ではこれに備え、昨秋より開発チームを結成。制作が順次進められており、6月6日より9日まで千葉、日本コンベンションセンターで行なわれる'91東京おもちゃショー」に於いて第1弾ソフトが発表される。

ソフトは講談社刊「コミック ボンボン」に連載中の「ゲンジ通信あげだま」というマンガをゲーム化したもの。これに続き、年間3～4本のソフトを発売していく予定となっている。行々はCD-ROM²用のソフトも自社開発をしていく予定。

これらに伴って、日電HEでは価格を現行のものより引き下げた「コアグラフィックスII」（標準価格1万9千8百円〈税別〉）の販売を6月29日より開始する予定。形状を変更せず、現仕様のインターフェイスを利用してCD-ROM²と接続が出来る様に考慮されている。そして、かねてより噂のあったROM²の改訂版も「おもちゃショー」に出展される。内部のバッファメモリーを0・5Mbitより2Mbitに増加させる事で、読み込みのアクセス回数を減らし、よりスムーズにゲームが進行できる様にされた。現行版に対しては、ゲーム作動時に使用される"システムカード"を用い、これにメモリーを増設して対応する。

同社では'93年までに「PCエンジン」の累計出荷台数を三百万台から五百万台に、「CD-ROM²」も五十万台から二百万台に拡販する計画だ。

日本テレネット ブランド名変更

㈱日本テレネット（本社東京都、福島和行社長）では、自社ブランド名を「RENO」から「RIOT」（ライオット）に変更すると発表した。

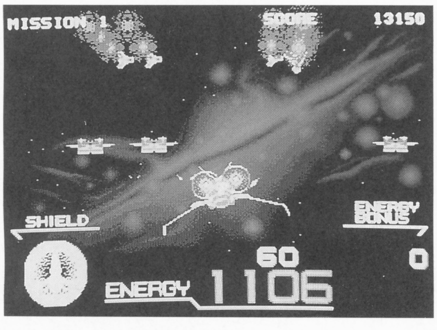
直訳では暴動だが、感情や情熱のほとばしり、色や音の華やかさといった意味を読める。同社によるとソフト界に旋風を巻き起こそう、という意図との事。変更は6月8日付で行われる。

CRI（㈱CSK総合研究所）MDに参入

㈱CSK総合研究所（略称CRI、本社東京都港区、矢田光治社長）では、此の度、㈱セガ・エンタープライゼスのコンシューマハード、メガドライブ市場に参入する事を決定した。

CRIでは、これまでに富士通のFM-TOWNSでゲームソフトの開発を行なって来ており、ノウハウの蓄積に伴って、市場の拡大を狙っている。

参入第1弾は「ギャラクシーフォースII」。セガの大型体感機として話題となった、3Dシューティングゲームである。9月13日発売予定として開発が行なわれており、5月の末にも各誌にサンプル版が届けられるだろう。初期ロット10万本の販売見込み。



参入第1弾「ギャラクシーフォースII」
※画面はメガドライブ版

C.S.G.(コンシューマー・ソフト・グループ)

'91東京おもちゃショーに合同出展

参加ソフトメーカー26社

C・S・G・(コンシューマー・ソフト・グループ)では、今年も昨年に引き続き、㈳日本玩具国際見本市協会主催「'91東京おもちゃショー」に合同出展する。

ショーは今年も千葉、日本コンベンションセンター（幕張メッセ）で行なわれる。期間は6月6日から9日までの4日間。今年のキャッチフレーズは「おいでよ！ファンタスティックゾーンへ」。

C・S・G・ブース出展メーカーは左記の通り。

㈱アイ・ジー・エス
アイレム㈱
㈱アスキー
㈱アスミック
NECアベニュー㈱
㈱SMS
㈱カルチャーブレーン
コトブキシステム㈱
サン電子㈱
㈱セタ
㈱タカラ
㈱タケル
㈱テクノスジャパン
テクモ㈱
データイースト㈱
㈱東亜プラン
東京書籍㈱
㈱ナムコ
日本コンピュータシステム㈱
日本物産㈱
㈱パック・イン・ビデオ
㈱ハドソン
㈱バリエ
ビクター音楽産業㈱
ヒューマン㈱
㈱やのまん

の以上、26社。詳報は次号。

初心会ソフト展示会「ファミコンスペースワールド」

第3回初心会ソフト展示会がNHK主催「ファミリースポーツランド'91」と併催で4月26日から5月6日までの13日間、幕張メッセで開催された。

出展は58社、ソフトはSFC29種、FC69種、GB49種の計百47種となった。詳細は今号業界時字報。

㈱セガ・エンタープライゼス「テラドライブ」発売

日本IBM㈱と共同開発

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京都、中山隼雄社長）では、日本アイ・ビー・エム㈱と共同開発を進めていたパーソナルコンピュータ「テラドライブ」を5月31日に発売した。

IBM-PCとメガドライブを融合させた、このパソコンは約7万種のIBM-PCソフトと百種以上のMDソフトを利用でき、搭載された2つのCPUを同時に動作させられるという特長を持っている。

専用ソフトは今夏にゲームコンストラクションツールが第一弾として発売される予定。

詳報は今号、小誌業界時字報。

㈱アトラスアニメ番組をスポンサード

㈱アトラス（本社東京都、原野君也社長）では、アニメ番組「機甲警察メタルジャック」をスポンサードしており、同タイトルのSFC用ソフトを開発中。また、発売中のソフトをCM放映している。TV東京系列で4月8日より放映中。詳報は今号業界時字報。

㈱ハドソン「第7回全国キャラバン」を開催

㈱ハドソン（本社東京都新宿区、工藤裕司社長）では、「'91年第7回全国キャラバン」の公式認定ソフトを「ファイナルソルジャー」に決定。今年も7月20日より8月31日まで大会を開催する。

ハドソン主催のこのゲーム大会は'85年から開催されており、既に夏の恒例行事として定着している。詳細は「月刊PCエンジン」、「ファミコン通信」誌上で発表される。ソフトは7月5日発売。価格6千5百円（税別）。

㈱ナグザット ゲーム大会を開催

㈱ナグザット（本社東京都千代田区、塚本 勲社長）では、「サマーカーニバル'91」として、7月中旬発売予定の縦スクロールシューティング「精霊戦士スプリガン」を使用してゲーム大会を開催する。

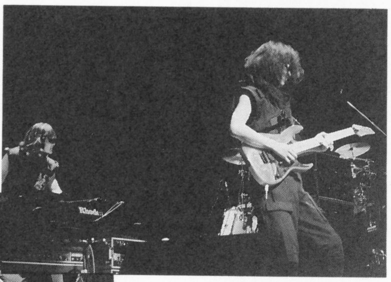
内容は全国7大都市でトーナメントを行ない、地区優勝者で統一戦をする「精霊戦士スプリガン日本統一大会」と主要都市の小売店で行なう「精霊戦士スプリガンゲーム大会」の2種。何れも夏休み中に開催される。

㈱グローバルエンタープライズ
㈱スターライト共催

S.S.T. BAND *Formura TOUR '91*

5月2日 東京、中野サンプラザ
4日 大阪、厚生年金会館中ホール

▲1曲目から立ち上がって腕を振るファン



ファンの歓声に応えて盛り上がる演奏▶

◀会場ではCD、ビデオ、ポスターの物販があった

※写真は厚生年金会館

'88年7月21日にアルバム「ギャラクシーフォースー G・S・M・SEGA 1ー」をリリースしてデビュー。活動三年を経て、S・S・T・バンドが初の興業ライブを行なった。

主催は㈱グローバルエンタープライズ、㈱スターライト。会場は5月2日、東京、中野サンプラザ、同4日、大阪、厚生年金会館中ホール。

両会場共、1曲目からファンが立ち上がり、リズムをとる等して白熱したものとなった。演奏されたのはスペースハリアーからラッドモビールまでの17曲。東京ではゲストとして野呂一生氏が2曲参加演奏を行なった。

大作ソフト続々

三国志列伝

リアルシミュレーションでラインナップ

セガ・エンタープライゼス

MD 三国志列伝 乱世の英雄たち

数々の小説やマンガ等でも有名な三国志が㈱セガ・エンタープライゼスより、シミュレーションゲーム「三国志列伝ー乱世の英雄たちー」となって、4月26日に発売された。

マップがノーヘックスになっているのが特長で、ゲームはフェイズ方式になっている。フェイズは内政、外政、軍備、行軍の4種類。

行軍による戦闘はリアルタイム制に近いものとなっており、状況によっては武将同志による一騎討ちとなる。

シナリオは184年からの「桃園結義」、200年からの「群星乱舞」、215年からの「三国鼎立」の3つ。それぞれのシナリオでは3人から7人の中から君主を選べる。

発売中の「シャイニング&ザ・ダクネス」と共に拡販を狙う大型ソフトだ。

価格8千7百円（税別）。

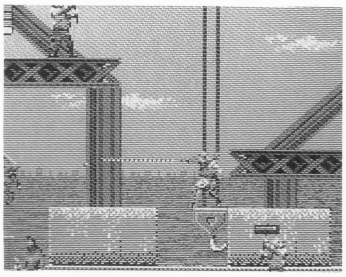
GG The GG忍

アーケード、メガドライブで人気を博した「忍」シリーズが、ゲームギアソフト「The GG忍」として4月26日に発売された。

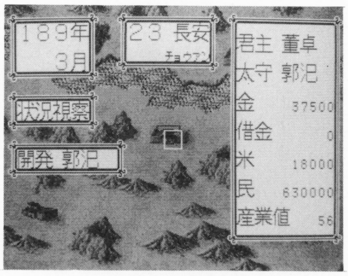
横スクロールの忍者アクションで、全5ステージ。その内4ステージは選択自由となっている。各ステージの仲間を助けると、次から自機として使え、場面による使い分けで戦略性が増す。

音楽はMDの「ザ・スーパー忍」と同じく古代祐三氏が起用されている。

価格3千8百円（税別）。



難易度抜群やりごたえあり
The GG忍（ジー ジー しのび）



ノーヘックス画面が新鮮
三国志列伝

アーケードタイトル続けてMDに登場！

ナムコ

MD マーベルランド

'89年にアーケードに登場、遊園地を舞台にしたアスレチックアクションゲーム「マーベルランド」がナムコからメガドライブソフトとして6月28日に発売される。

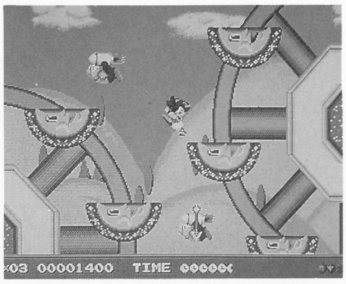
地底王モウルに占領されたマーベルランドを駆け抜け、4人の守護精とルクシー姫を助けるのが目的。

業務用では「システムII」により、観覧車、シーソー等の各所に回転機能による演出がされており、移植にあたってゲーム性を損なわぬよう、プログラムにより忠実に移植されている。

全5エリアで、業務用の全21面から全32面の構成になっており、メガドライブオリジナルのマーベルランド（遊園地）を楽しむ事ができる。

4人のボスとの対決も「ポカスカじゃんけん」や「フウセン割り」といった愉快なものになっている。

価格7千円（税別）。



遊園地感覚アクションゲーム
マーベルランド

MD 球界道中記

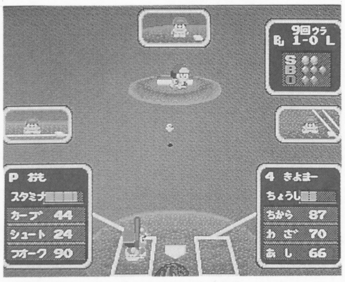
ナムコのもう一つの野球ゲーム「球界道中記」が、7月12日にメガドライブソフトとして発売される。

両ソフト共、二頭身キャラを使った似た感じの野球ゲームだが「ファミスタ（ワースタ）」はゲーム性を重視、「球界～」はシミュレート性が重視されており、異なるコンセプトの作品。

業務用と違う画面レイアウトとなったが、打撃、投球時の指示、各選手のデータ。調子、スタミナ等の可変データ。投手、野手、守備、打順交代の変更メニューによって非常にシミュレート性の高いものとなっている。

球場は6つ、ゲームモードは3つ。6リーグ38チームのバリエーションでゲームを楽しめる。

予価6千円（税別）。



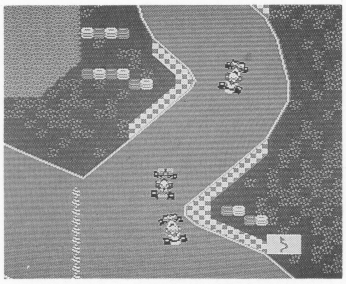
見かけによらないリアルゲーム
球界道中記

FC ファミリーサーキット'91

今年も話題のF1をシミュレートした、ファミリーサーキット第2弾「ファミリーサーキット'91」が7月19日に発売される。

前作より更にシミュレート性を高めてバージョンアップ。セッティング項目を細分化、コースもレイアウトがリアルに新装された全24コース。ゲームモードはセッティングを煮つめる為に5モードが用意された。ワールドサーキット16戦を戦い、チャンピオンとなるのが目的。

価格7千8百円（税別）。



スーパーF1シミュレーション
ファミリーサーキット'91

懐かしの"軽"が大活躍

ジャレコ

GB バニシングレーサー

擬人化された可愛い自動車が主人公の横スクロールアクション「バニシングレーサー」が、ジャレコより7月に発売される予定。

スクラップとして捨てられた360cc.のポンコツ軽自動車の「もう一度、走りたい」という願いを、一人の女神様が聞き、悪い車を退治する事と引きかえに、彼を甦えらせたのだった。

サンフランシスコからニューヨークまでの、1ステージ3エリアで構成された全5ステージを、敵自動車を踏み潰して撃退しながら進む。

非常にシンプルな内容で、表情豊かな主人公の活躍が楽しめる。

価格未定。

360cc.Kカーがアメリカ横断
バニシング レーサー

ヒューマン・クリエイティブ・スクール作品が商品化

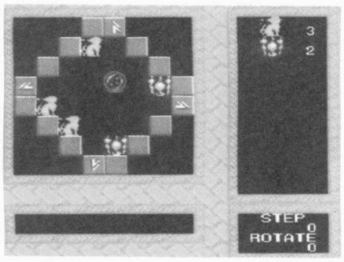
ヒューマン

FC エジプト

ヒューマン㈱の経営するゲームデザイナー学校、ヒューマン・クリエイティブ・スクールの'90年度生の作品「エジプト」が商品化され、ファミコンソフトとして5月31日に発売された。

8×8の上下左右ループする平面ルービックキューブのようなパズルゲーム。ステージ内の同じ柄のブロックを2コ以上、縦横に並べ、全て消すとクリアになる。純粋な思考型パズルで、ストーリー、フリープレイ、エディットの3モードで楽しめる。ストーリーは全18ステージ+α（プラス）。1ステージは6面あり、ダイジェスト、ノーマル、ハードから難易度を選べる。

価格3千8百円（税別）。



純粋思考型パズルゲーム
エジプト

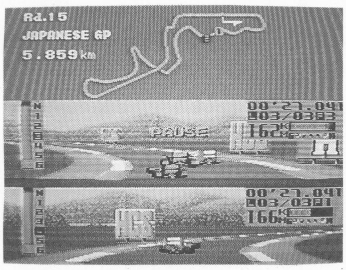
MD ファステスト・ワン

シミュレーション性の高さで人気のPCソフト「F1トリプルバトル」がMDに移植、「ファステスト・ワン」となって6月28日に発売される。

フリー走行から始まるレース進行やセッティング等、非常によくシミュレートされており、F1ファンには嬉しい凝った内容になっている。

モードはワールドチャンピオンシップ、テストラン、バトルの3モード。セッティングは5項目。エンジン15種、ギア4種、カラー18種、ステアリング3種、タイヤ12種、ウイング5種からコンストラクトできる。全16コース、35名のF1パイロットが登場する。

価格7千5百円（税別）。



F1マニア御用達シミュレーション
ファステスト・ワン

待望の続作

TVゲームの歴史〈ナムコ編〉発売

6月21日にはカプコン編が登場

ポニーキャニオン

VTR TVゲームの歴史〈ナムコ編〉

今年1月21日に発売された「TVゲームの歴史」にタイトー編に続き、ナムコ編が4月21日に発売された。

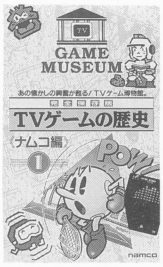
①には'78年の「ジービー」から'82年の「ディグダグ」までの13作品を収録。

②には'82年の「スーパーパックマン」から'85年の「ドラゴンバスター」までの12作品を収録している。

タイトー編同様、作品はプレイ画面が収められており貴重な資料となる。

HiFiモノラル30分カラー。

①、②共に価格3千8百円（税込）。



PCVP-10515　PCVP-10516
TVゲームの歴史〈ナムコ編〉

CD 新大陸／ZUNTATA G.S.M.TAITO6

タイトーのVGMバンド"ZUNTATA"の最新盤。ナイトストライカー他の6作品のアレンジとオリジナルバージョンから各1曲ずつを収録の予定。6月21日発売。

価格2千5百円（税込）。

新大陸
PCCB-00064

CD ダブルドラゴン3／ザ・コンバットライブス／テクノスジャパン

サイトロンレーベルに初登場となる、テクノスジャパンから、人気アクションゲームのカップリング盤が登場。オリジナル全てとアレンジを2曲収録。解説書、楽譜付。6月21日発売。

価格1千5百円（税込）。

ダブルドラゴン3／ザ・コンバットライブス
PCCB-00065

マシンは泣いている!!

賭博行為の撲滅は、業界発展の必須条件

■テレビゲームを悪用した、心なき賭博行為が、アミューズメント業界の成長を妨げています■ゲームを生み出したのが人間なら、そのゲームを悪用するのも人間■もっともっと大らかに遊びたいマシンは、今、いわれのない偏見の眼を向けられ、そっと涙しているのです。（月刊コインジャーナル）

講義III

好ましいアミューズメント施設営業の基本

㈱シグマ・能力開発室室長
大久保忠雄氏

今回掲載します「講義III」は、先々月号に掲載しました「講義I」「講義II」と違い、受講者の方々の強い要望により、実際の店舗運営に促した講義が、㈱シグマの大久保忠雄氏を講師に迎えて行われたものです。

大久保氏が①娯楽産業としての社会的位置付け②機械・設備の導入及びその保守管理③施設（店舗）の基本的あり方④サービス業としての接客の4項目に分け、約3時間に亘り、講義されましたのを、今回も要約掲載し、これをもって「第11回青少年指導員養成講座」（2月12日・13日開催）の誌上講座も終了とし、次号では全体評価を追加掲載します。

① 娯楽産業としての社会的位置付け

娯楽産業とは何かという事ですが、通産省の外郭団体に㈶余暇開発センターというものがありまして、そこが毎年発行しております〝レジャー白書〟によれば、余暇産業、又はレジャー産業に属しているとされています。

——以下、白書に基づいて余暇産業を、金額面・成長率面等を図解（表1参照）された。——

㈱シグマ・能力開発室室長
大久保忠雄氏

余暇産業	部門	娯楽の内訳	ゲームの内訳
63兆4540億円（8・1%）	スポーツ 4兆2650億（11.6%）	ゲーム 14兆630億（13.3%）	パチンコ 13兆1190億（13.8%）
	趣味・学習 10兆7740億（3.0%）	ギャンブル 7兆7260億（14.1%）	麻雀 3090億（−1.6%）
	娯楽 37兆7790億（9.0%）	飲食 16兆100億（3.4%）	ゲームセンター 2960億（15.2%）
	観光・行楽 10兆6160億（9.2%）		ゲームソフト 3390億円（9.7%）

表1 '90レジャー白書より抜粋（注・（ ）内は対前年比伸び率）

我々ゲーム場は娯楽産業の一つ、ゲームという部門に分けられています。そのゲーム部門も①パチンコ②マージャン③ゲーム場④ゲームソフトの4つに分類され、ゲーム部門全体として成長著しい産業に位置付けされています。

実際、余暇市場全体としては、63兆454億円であり、その内娯楽産業では37兆7790億円、ゲーム部門では14兆630億円を占めており、実に対前年度比の伸び率では13・3%となっています。ですから金額的には娯楽産業の約3分の1、伸び率でも全体平均の8%を大きく上回る伸びを示しているのが、ゲーム業界だという事です。

又、ゲーム部門だけを見ますと、パチンコが大部分を占め13兆円。以下ゲームソフト、麻雀、ゲーム場と続く訳ですが、伸び率で見ますと、パチンコの13・8%を抜いてゲームセンター

は15・2％と非常に高い伸びを示していることが分かります。つまり国の経済活動の中において大変に伸びている産業であるという事です。

又同じ余暇開発センターの試算によると、西暦2000年の余暇市場は、150兆円になるとされています。これらの数字だけに限ってみれば、我々の業界は社会的に認知されたとも言えるのではないでしょうか。言い換えれば、方法論さえ間違えなければ、まさに前途洋々な産業と言えるでしょう。

では、何故これだけ現代社会において余暇産業が伸びてきたのかを考えてみたいと思います。

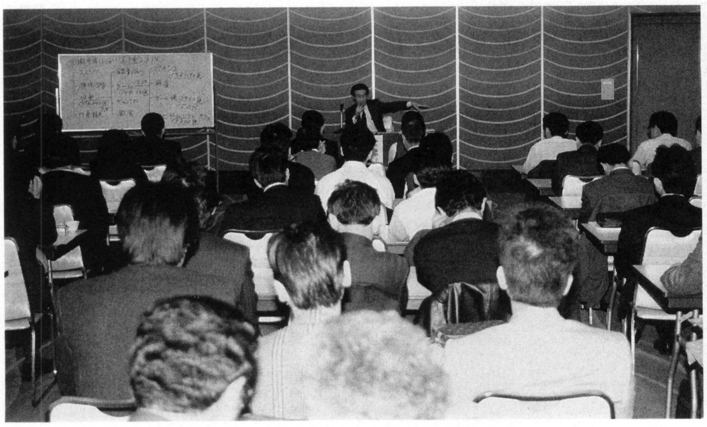
余った〝お金〟と〝時間〟を消費する一つの手段

我々の子供の頃は、遊びは〝罪悪〟であり消費する事を〝むだ遣い〟と言われました。

しかし現在は、所得も大幅に増え、その分自分で自由に使えるお金、いわゆる可処分所得も拡大しました。又、労働時間の短縮も進み、1960年に2432時間あった労働時間も15年程で2060時間に減りました。しかし円高不況などで2100時間まで増加してしまいましたが、1988年の閣議において、'92年までに年間総労働時間を1800時間にしようという決定が下され、それを受けた形で現在では2080時間程に減少しています。

欧米諸国と比べると、まだまだ多いのですが、それにしても随分と働く時間が少なくなりました。この2つは何を意味するかと言いますと、自分で自由に使える〝お金〟と〝余暇〟を生みだした事であり、その2つを消費する一つの方法としてレジャーが大きなウエートを占めてきたということです。

これには郊外で楽しむレジャーもあれば、都心や室内で楽しむレジャーもあります。これら全てが余ったお金、余った時間をどう有意義に使うかという事の一つの分野であり、我々の産業であるのです。ですからレジャー産業を定義すれば「自由時間における人間の行動に対応するサービスや物質を提供する産業」といえるのではないでしょうか。



〝便利なもの〟から〝満足できるもの〟への消費動向の変化

次にこれらの事を踏まえてゲームという商品の社会的な意味について考えてみたいのですが。

まず物について考えてみますと、生産者は高度成長下において生産力の大幅な向上を確立し、〝より質が良く安いもの〟をたくさん作り出しました。結果、消費者は〝より安くて便利なもの〟を選択し購買する事ができるようになりました。

しかし現在では〝より安くて便利なもの〟という機能面重視の購買傾向から〝より満足できるもの〟という意識に変ってきています。我々はこれを〝感覚的な価値〟と呼んでいますが、具体的に例を挙げてみますと、我々が毎日締めているネクタイですが、機能的に見ますと値段がより高いものの方が優れているとは言えません。反対に安い物の方が使い易いかもしれない。しかしデザインがいいとか、色が好きだといった主観的・感覚的な満足のために高いネクタイを買うという事は、まさにこの消費動向を示す一例だと思います。

日常生活に欠かせない〝食べること〟についても同じような事が言え、ただ単に満腹感を得るためだけでなく、いかにおいしく食べるかという事が重要視されています。このような例を上げればきりがありませんが……。つまり、豊かな社会生活においては、機能的であるとか便利であることだけで商品を選択するのではなくて、感覚的な満足のために選択し消費することが、あたり前の社会なのだという事です。

この事に関連してですが、これから発展する産業として、〝美・感・遊・創〟と言われており、これら全てが言うなれば感覚的な分野であると言えます。

ゲームは感覚的な価値を売る商品である

こういった社会環境の中に、ゲームそしてゲームセンターという〝もの〟が存在しているのです。

しかし逆に我々が提供しているゲーム、ゲームセンターをも含んだ感覚的な商品というものは、文字通り人間の

感覚に訴える商品だけに扱いが大変難しいと言えます。なぜなら機能面を主にした商品であれば、その機能を追求し充実させて行けば良いのですが、感覚的な商品であれば、目に見えるものではないだけに、全ての感覚を同時に感じると言う事を考えて商品提供をしていかなければならない。つまり味であるとか、きれいであるとか諸々の感覚を消費者が一瞬にしかも同時に感じるという事ですから、何か一つだけでも気に入らない事があれば、それだけで全てのものが満足しない結果になります。ですから非常に扱い方が難しいという事になるのです。しかし本当にいい商品であって、扱い方さえ間違えなければ確実に売れるという事も逆に確かなのです。だからこそ我々のゲーム場というものは、楽しくて健全で、そしてよい雰囲気の中でよいサービスを提供するという基本を大事にしなければ、一時的にはともかく、将来的にはダメだと考えています。

社会を無視したゲーム場は存在しない

現在、ゲーム場だけでなく、一般の企業なども全て社会的なものですから、社会からそっぽを向かれるとその企業は成り立ちません。それにはまず第一に、その企業（会社）の商品がいい物か悪い物かという事が基本なのですが、それに加えて、その企業のイメージというものが大変大きなウエートを占めていますから、多くの企業がイメージの向上を狙って様々な広告や活動を行なっております。つまり企業が社会を無視して進んだ場合は、もはや存在しえないという事であり、我々の業界も、〝あたり前〟の事として、受け入れていかなければならないと思います。

② 機械・設備の導入及びその保守管理の基本

では、次の標題に移りたいと思いますが、実際の店舗運営において、大切な事と例題という形でお話ししたいと思います。

まずは店舗運営において商品がなければ商売は成立しませんから、その商品であるゲームについてから話をさせて頂きます。

ゲームとギャンブルの違いをしっかりと認識する事

まずゲーム自体のお話しをする前に、ゲームを取り扱う者として最も必要なギャンブルとゲームは別なものだという事を理解しておかなければなりません。言わずもがなギャンブルとは、最終的に物やお金に換算されるものであり、ゲームというものは純粋な楽しさだけ、感覚的な価値を得るものだという事です。しかしうっかりすると、この範疇がうやむやになりがちで、そのような経験をこの業界は幾度となく体験しております。

十数年前には換金をしているメダルゲーム場が増え規制を受けた事もあり、又、ポーカーを中心としたビデオゲームによるギャンブルが全国的に広がり、新風営法という国の規制を受けるきっかけとなった事は記憶に新しいと思います。現在においても、大変売れているクレーンゲームなどは一歩間違って景品が高価なものになっていきますと、大変危険です。

ですから我々は、お金や高額商品と換算するギャンブルを一切排除するという事を、しっかりと肝に銘じておかなければいけません。

では本題に移りますが、この商売をするものとして、商品（ゲーム）のおもしろさを知るという事が重要なのは当然です。

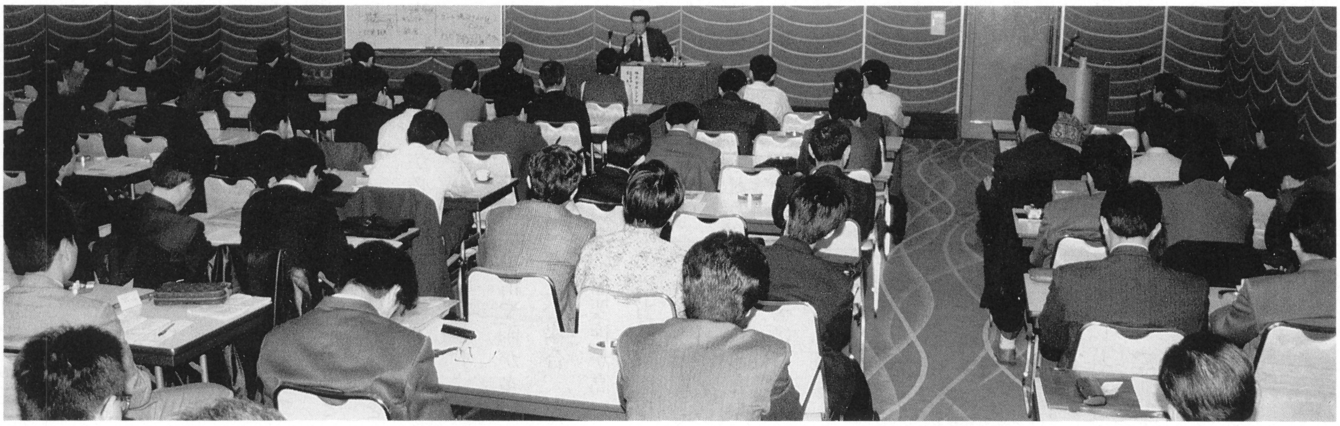
例えば、ガン（シューティング）ゲームは一体何がどうおもしろいのか考えてみますと、我々は第一に、打つ人の技術性（テクニック）と的(標的)の不確実さのバランスに根本的なおもしろさがあり、第二にリアリティーにあって、いうなれば、人間の五感に訴えるものだという事。そして最後に、本能的、心理的なものに訴えるという事が、大きな3つの要因だと考えています。そういったものを理解した上で、これらをどう工夫し、今の若者の心理を考えてゲーム作りの中に取り入れていく事、それを若い人達が作っていく事が大切であり、これから次の世代につながる事になると思います。これがゲームを作る側としての姿勢であり、そして、お店の方々としては、そうして作られたゲームを見極める目を持つ事が大切なのです。

お客様が求めている有効なゲームを見極める目を持つ事が大切である

その為にはやはり実際にゲームをしてみる事。そしてお客様をよく観察しデータを取る事も必要です。そうすればおもしろいゲームを見極める目を持つ事になり、いいマシン選びができ、無駄なマシンを買わないで済むことになる。こうして有効なマシンを見極め、揃える事が、ゲーム（商品）に関しての第一条件だと思います。

次にそうして揃えたマシンを常に管理していく事が上げられます。

壊れているマシンや扱いにくいマシンを設置しているという事は喫茶店で例えるなら、腐ったコーヒーやぬるくなったコーヒーをお客様に出している事と同じ事です。こういったコーヒーを出されるとお金は払いたくないですね。しかし不思議なもので機械ゲームになると、ほっといても売り上げが上がると思いがちです。しかし機械というのは必ず故障するのですから、壊れた機械というのは腐ったコーヒーと同じようなものなのです。



お客様がお金を投入しても動かない、そういったお客様のクレームに対しては、「はい」などという簡単な態度を取らずに、「大変すみませんでした」という精一杯の応対を心掛ける事が大切なのです。もちろんそのような事が無いようにするのが当然ですが、その為には機械の正常な状態をよく知り、その正常な状態によく管理しておく事が必要なのです。

お店の方は忙しいと思いますが、少しだけでも時間を見つけて、計画的にチェックしていけば、こういったトラブルを防ぐことになるのです。

又、マシン個々の性能をよく知り、最も合った効果音や画面の調整をしていく事も機械管理と合わせて必要なのです。

このようにマシン管理（商品管理）は大変重要で、ただ並べているのと比べると売り上げの増加率が全然違ってくる事に気付かれると思います。

③ 施設(店舗)の基本的あり方

それでは次にその商品（ゲーム）を収めるべき店舗、そしてその場所で働く人のサービスや接客について話しを進めていきたいと思います。

店舗運営の基本は、健全性・安全性・快適性の3要素を取り入れる事が必要

まず店舗を運営していくに当っては

①健全性
②安全性
③快適性

この三つの要素を基本的にしっかりと考えていかなければなりません。

一つめの健全性というのは、法律やルールを守るという事が根本です。それには風営法という法律をしっかりと守るという事でもあるのです。

風営法にも色々と守らなければならない点がいくつもあるのですが、抜粋して考えて行くと、一つは音響という事だと思います。店内音響については、近隣周辺に迷惑を掛けない事や、夜10時以降は音量を下げるという事は当然なのですが、来店客の方に対しても大変重要なのです。なぜならよく店舗に来られ、その音量に慣れているお客様は何も感じないのですが、初めて来店したお客様にとっては異様に感じる事も多いそうです。ですから初めて来店されたお客様にも受け入れられる音にしなければなりません。

次には明るさです。昔は外国のカジノを意識して薄暗い所が多かったのですが、最近は薄暗いと、入りにくいとか、恐いといった理由で敬遠されますので、明るい方がいいみたいです。更に、女性客やカップルのお客様も増えていますから、やはり明るい方がいいようです。

そして営業時間はしっかりと守ること。先程も申しましたが、ギャンブルには充分に気をつけることも当然でしょう。

又、地域の中の産業なのですからそのイメージは大切にしなければなりません。ピンク色の強いポスターや、際どい表現の麻雀ゲーム等は、もはや地域やお客様に受け入れられない時代になっているのです。

次に安全性についてですが、この問題は我々が普段よく注意しておかなければふとした事で事件が起ってしまい、そしてひとたび事件が起ってしまうと店舗にとって非常に大きなマイナスイメージとなってしまいます。

マシンの設置状態がよくなく、マシンが倒れたり、マシンの表面が壊れていることが原因でお客様が怪我をする事のないように、よく注意しておく。

大きな事故では火災があります。タバコの不始末などは特に危険ですから、よく目を配っている事が大切です。そして、これらの事故が起った場合の緊急体制をしっかりと整えて置く必要があります。

防犯についても従業員がよく監視しておく事が基本ですが、その為にある程度見通しのよいレイアウトも必要です。そして何よりも、近くの交番などとよく連携して、よりよい協力関係を築いておく事が必要なのです。

三つめの快適性も大変重要です。なぜなら日本の住宅土地事情や雨が多いという風土的なものを考えた場合、屋外娯楽よりも屋内娯楽の需要性が高いのです。そしてその中には当然快適な空間が望まれており、逆に屋内娯楽に快適さを取り入れれば商売になるという事です。ですからゲーム場においても当然快適な空間が必要であり、それをどう作っていくのかが問題だと思います。

その一つは居住性にあると思います。いくら敷地面積が広くても、何もなくガラーンとしていたり、反対に色々な物を置き過ぎてゴミゴミしていれば、ただ不快感を与えるだけです。ですから適度に人の暖かみがあり、余裕をもった配列を心掛ける事により、居住性を高める事に繋がると思います。

そしてもう一つが清潔感です。言わ

ずもがな汚ない店舗にはお客様は寄り付きませんから、定期的に清掃していく事は当然ですが、その清掃方法もよく考えて、清掃しやすい環境を作る事が大切だと思います。事実、高いお金を取れる店は、こういった事が全て行きとどいています。

これらの事柄を全てまとめて、店自体のイメージを統一させていく事も効果的であり、必要な事なのです。アメリカンぽくしてみたり、レトロ風にコーディネイトしてみたり……。ただこれは、店舗作りの段階から必要な事ですから、改装する時などに是非考えて頂きたいと思います。又こうした設備投資をしていかなければ、高品質を求める現代においては、他のサービス業に負けてしまいます。ですから利益の一部は楽しく快適な空間を作るという事でお客様へ還元して頂きたいと思います。

ゲーム場らしさをもった快適な空間が必要

しかし、ただ単なる快適な空間であっても、そこにはゲーム場らしさがなければならない、つまりそれはゲームをセッティングする空間だという事です。先程明るさは重要だとお話ししましたが、ゲームの画面に光が反射してしまってはダメなのです。それには間接照明やスポットライト等を有効に使ったり、機種を考慮してレイアウトするなど、ゲームが楽しめる快適な空間を心掛けたいものです。

次に、そうして出来た快適な空間を保守していかなければなりません。清掃はもちろんですが、「環境として完全に」という言葉通り、オープン当初の美しさをいつまでも守り維持していく事が、お店にとって最も大切な仕事だと思います。

④ サービス業として接客のあり方

では最後の標題、接客についてお話ししていきたいと思います。

我々は常に三つに分けて考えております。その一つめは、〝お客様とは一体何だろう〟という事です。我々の商売というものは、お客様が求めているものを提供して成り立つという事が基ですので、その〝求めているもの〟を知る事が答を見つける事になります。それには〝市場中心主義〟や〝お客様第一主義〟と呼ばれるように、お客様を常によく観察し接しているお店の方々が一番よく理解できるはずですから、お客様がゲーム場に何故来られているのか、そして一般的に何を求めているのかをよく理解して、それをお店の中で徹底していく事が大切だと思います。

二つめはルールに沿った顧客管理ですが、我々は店舗において二つの顔を持たなければなりません。一つは、サービスマンとしての顔、そしてもう一つはルールを破るお客様に対しての管理者としての顔です。それを上手に使い分ける事によって、大多数のお客様を、快適に楽しんで頂ける事になるのです。

三つめはお客様への応対ですが、これは店舗で働く従業員全てが、身だしなみをキチンとしている事が第一です。汚れた服装や、不潔にならないように注意する。そして挨拶や言葉使いをはっきりとていねいに心掛けていく事です。

常連のお客様に対してはつい親しみ深く話してしまいがちですが、それには原則があっての親しみだという事を忘れずに応対して頂きたいと思います。

接客の基本は〝目くばり、気くばり、心くばり〟

今まで長々とお話ししてまいりましたが、最後に、接客の基本は〝目くばり、気くばり、心くばり〟という事なのです。実際は不特定多数のお客様を相手にしていますので難しいのですが、そういった気持ちを常に持ち、お客様の応対をするという事が一番大事であり、心掛けていきたい事だと思います。

第4回健全営業推進委員会（4/22）

自主規制文面のただし書き削除を決議
優良店表彰規程の修正案を決議

4月22日、第4回健全営業推進委員会（峯久委員長）が開催された。（新大阪ワシントンホテル・葵の間、午後1時5分〜3時10分、出席委員8名、事務局1名）

1、副委員長の選任について

峯委員長より、当委員会の事業推進に当り、委員長の補佐及び委員長に事故あるとき支障のない様に、松山委員を副委員長に選任したい旨提案があり、会員により承認。

2、「青少年の育成に好ましくないと認められる遊技機械」の取扱について

①第4回理事会で議決の標題の取扱につき、その経緯が説明され、委員長より「当委員会関係事項であったが、緊急な対応を求められ、理事会での審議議決となった」ことに了承を求め、了承された。

②第4回理事会議決の自主規制文面「㈳AOU傘下の営業者は『青少年の健全育成に好ましくないと認められる遊戯機械』は営業に使用しない。

ただし、青少年の遊戯に全く関しない場所での使用はこの限りではない」中の「ただし」以下の部分の是非につき審議。

警察庁より「対象機械は大人にも及ぶことを配慮されたい」との申し出があったこと、協力要請を行ったJAMMAより、製造及び販売についての取扱が不明確、との申し出があった経緯が説明された。

審議に於ても、青少年を対象外とした間仕切りをする等、「ただし」以下への対応解釈のエスカレートへの懸念が表明され、ただし書きを削除することで了承された。

尚、当自主規制決議は理事会議決であるため、理事会に於て前記の取扱につき、何等かの措置あるときは、その措置の優先を併せて了承。

③今後の表題の取扱については、当委員会と法務委員会で行うことになっているが、その対応方法については、峯委員長一任となった。

3、「模範優良店表彰規程」の修正及び実施について

①標題の件は当委員会審議の規程案を第4回理事会に提議。理事会審議の結果——

㋑表彰後に当該店に不適当な状況が生じたときの対応、

㋺毎年度の表彰対象が同一店又は順送りになることの配慮、

㋩表彰店数及び表彰内容に毎年流動性をもたせること、

——以上を規程文面に配慮することを条件に当表彰規程の導入及び平成3年度よりの実施が議決された経緯が事務局より説明された後、規程修正案を審議・承認した。

②平成3年度の表彰について、表彰店舗数及び表彰方法を審議。次の内容で了承され、理事会に提議することになった。

㋑初の実施であることから、表彰店舗数は当初提出の規程案の店舗数で実施する。

㋺表彰方法は予算との関係もあり、額縁付表彰状の授与とする。

③平成3年度の表彰実施は、秋に予定の全国会議で行うこととし、規程修正案の第5回理事会提出、及びその後のスケジュールは委員長及び事務局に一任することで了承。

4、その他

当委員会の対象となる市場での好ましくない状況について意見交換があり、一部事業者の「法規制に接触しなければ」との解釈による好ましくない営業形態が問題となった。

法規制には対象内容により解釈に幅があるが、好ましくない営業形態のエスカレートによる法規制の強化が憂慮されるが、行政機関では、「問題が生じたとき、又は生じる恐れのあるとき、業界の自浄行為があれば取締り規制を優先するものではない」と言われている。

従って、法規制に抵触しなくとも好ましくない営業行為については、業界及び事業者が倫理感覚で自粛することが肝要であり、委員会としてもそうした趣旨に沿って諸問題に対応することが確認された。

第5回理事会（5月8日）

通常総会提出議案を審議
自主規制文面のただし書きを削除
優良店表彰規程の修正実施承認

5月8日、第5回理事会が開催された。（新宿NSビル、13F、午後2時～4時、出席理事16名、監事2名、顧問2名、事務局1名）

梅原会長より「消費税法改正案が今夕にも成立の見通しだが、当業界として適切なる対応ができず残念である。一方、山田進理事が4月21日に行われた愛知県愛知郡長久手町議選に当選、大野理事（茨城県取出市議）に次ぐ快挙」（要約）との挨拶があった後、右の審議を行った。

1、通常総会提出議案

①平成2年度事業報告及び決算関係書類承認の件

自主規制の効果を付記すること、総会、庶務事項の記入、繰越金の扱い等については監督官庁の指導を仰ぐこと、等を前提に原案を承認。

（吉川、吉村両監事より「4月18日に監査を行った結果、適正であった」と報告）

②平成3年度事業計画案及び収支予算案承認の件

事業収入の流動性につき意見が出されたが、繰越金の扱いにつき監督官庁の指導を仰ぐことを前提に原案を承認。

③北海道地区協議会設立のため、東北・北海道地区協議会改編承認の件

異議なく承認。

④第2回通常総会開催について

◎日時・6月5日午後3時より

◎場所・ホテル国際観光（東京駅八重州北口前）

◎懇親会・午後4時半～6時

右につき承認。

2、「模範優良店表彰規程」修正承認及び表彰実施の件

担当の健全営業推進委員会峯委員長及び事務局より第4回委員会（別記参照）で審議の修正規程案を説明。承認された。（同規程は次号に掲載）

尚、表彰は11月に九州地区で開催予定の全国会議で行うこと、表彰状のサイズはB4で額縁入りとした。

3、「青少年の育成に有害と認められる遊技機械」の規則につき、一部削除の件

前項同様、峯委員長及び事務局より説明（別記参照）があり、審議の結果、「ただし、青少年の遊戯に全く関しない場所での使用はこの限りではない」の部分の削除を承認。

4、その他

①武市理事より「県外に本社を有し、県内に出店のある広域オペの入会が得られず、自主規制が徹底しない」との発言があり、該当事例については事務局に連絡し、入会促進をはかることになった。

②加藤副会長より、愛知県下のロケーションでの「基板盗難の多発実態」につき報告があり、「AOUニュース」で注意を喚起すると共に、予防措置としてとるべき方策については、法務委員会で検討することとした。

「模範優良店の表彰」を実施

懸案となっていた「模範優良店表彰規程」が第4回健全営業推進委員会を経て、第5回理事会で承認された。

これに基ずき、今秋、九州で開催予定の全国会議での表彰を目処として、表彰候補店を6月中に各会員団体より各地区協議会に提出、7月中に地区協議会よりAOUに提出、となる運び。

山田進理事（愛知県 長久手町議選で当選!!

AOU理事（愛知県協副会長）の山田進氏が、愛知郡長久手町議会議員選挙に立候補、4月21日の投票で見事に当選を果した。

AOU理事が市町村議会議員に当選したのは、昭和63年1月、大野圭一理事が茨城県取出市議会議員に選出されたのに続き2人目となるが、全国でも稀な快挙。今後の活躍が期待される。

第2回通常総会のご案内

日時・6月5日午後3時より

場所・ホテル国際観光

（東京駅八重洲北口前）

総会出席は、提出議案表決に参加される代表出席者及びそれ以外の当連合会役員並びに会員団体所属の会員各位が対象です。多くのご参加をお待ち申し上げます。（午後4時30分より懇親会）

北関東地区協議会

6月19日、20日に技術研修会開催（鹿沼市栃窪）

北関東地区協議会（入江昭造会長）は、3月22日開催の第2回協議会で、「6月中に技術研修会を実施する」こととし、その準備を進めていたが、このほど次の通り決定した。

◆北関東地区技術研修会
◎日時・6月19日、20日
◎場所・栃木厚生年金休暇センター
（鹿沼市栃窪1255）
☎0289（65）1131

近畿地区協議会

「中之島まつり」参画チャリティバザール開催（5/3〜5）

近畿地区協議会（河合久雄会長）は、5月3日から6日の3日間、大阪中之島公園で開催された第20回「中之島まつり」に、近畿地区協が関係10社より商品提供を得、ゲームグッズのチャリティバザールを行った。

幸い天候もそこそこで、3日間計60万人の人出で賑わい、提供品の約90%を完売。計17万1920円を売上げた。経費を差し引いた収益金を青少年育成団体に寄贈の予定。

関東・東海地区協議会

5月下旬に第2回協議会

関東・東海地区協議会（駒井徳造会長）は、5月下旬に第2回協議会を開催する予定。

四国地区協議会

「他県からの営業展開」につき討議、21名の盛会

四国地区協議会（高仲四郎会長）は4月17日、第4回協議会を開催。（松山道後・古湧園、午後5時、出席者5名、事務局1名、オブザーバー13名）

同協議会には来賓として、松山東警察署防犯少年課・片山孝課長、愛媛県青少年補導センター・中西昌健所長が出席。総数21名の盛会となった。

高仲協議会長、武市AOU理事、来賓2氏の挨拶の後、討議に入る。

◎**討議「他県からの営業展開について」**

この議題は、同地区に於て、他県を本社所在地とする業者又はメーカーが、ビデオショップや書店へゲーム機を直接リース営業しているケースが増加していることによるもの。

そういったところでも、もし健全営業上問題があれば、地元の業者が同じ様に見られることから、地方で営業活動をする業者・メーカーには、地元の協会への参加を求めるべきではないか、との意見が出され、参加促進の方策を検討していくことになった。

◎**報告事項**
①AOU健全営業推進委員会
（香川・高仲会長報告）
②AOU広報委員会
（愛媛・菊地副会長報告）
③香川県で開催の防犯展で、県協会に協力要請があった。

討議終了、開会後、懇親会が開催された。（次回は6月）

東北地区協議会

通常総会を開催（5/21） 懇親会、親善ゴルフも

東北地区協議会（佐久間正則会長）は5月21日、同地区協議会通常総会を開催した。

◎日時・5月21日午後2時
（講演会4時、懇親会7時）
◎場所・ホテル一の坊
仙台市青葉区作並温泉
☎022（395）2131
◎会費・2万5千円（1名）

尚、翌22日に、親善ゴルフ大会を開催。（泉国際GC）

秋田県

定例会を開催（4月24日）

秋田県アミューズメントマシン・オペレーター協議会（下村英春会長）は4月24日、定例会を開催。（秋田市山王『みずほ苑』、正午、出席者9名）

下村会長より東北地区協議会臨時総会（3/23）の報告、「MAMOアミューズメントフェア'91」（6/21～22）の説明等が行われた他、会員の現状報告を行い歓談した。

岩手県

総会を開催（4月12日）副会長に小山内一郎氏

岩手県アミューズメントマシンオペレーター協会（佐藤義雄会長）は4月12日、総会を開催。（ホテル紫苑、出席者・7名）

同総会では今後の運営方針等を検討した他、新副会長に㈱セガ・エンタープライゼス盛岡営業所・小山内一郎所長を選任した。

新潟県

青少年育成県民会議の通常総会に出席（5/10）

新潟県アミューズメントオペレーター組合（石川忠太理事長）は5月10日、青少年育成新潟県民会議の第26回通常総会に石川理事長が出席する。

尚、同県民会議には石川理事長が正会員に、新潟県組が賛助会員となっている。

群馬県

5月21日定時総会を開催予定

群馬県健全娯楽業協会（吉村敬一郎会長）は5月21日、次の通り総会を開催。（詳細次号）

◆日時・5月21日㈫
集合・15時
総会・15時30分
情報交換・16時30分
懇親会・18時30分
◆場所・伊香保グランドH
◆会費・1人2万5千円

富山県

富山県協解散（4/11）新組織の設立に向け始動

富山県アミューズメント・オペレーター協会が4月11日、総会を開催し解散した。（北陸健康センター・アラビア、午後2時、出席・10社）

同協会は今日まで3年余、活動停止状態にあったが、AOU加藤副会長（愛知県協会長）、石川県協・東会長の働きかけにより、協会活動再開の気運が高まった。

しかし、既存組織による活動再開より新組織設立による出直しを選択し、解散したもの。

5月中には有志発起人により、新らしい組織の設立準備に着手。

設立と同時に、AOUへの加入手続きがとられる見込み。

東京都

情報交換・懇親会開催 23名が参加（4月23日）

東京都アミューズメントマシン・オペレーター協会（駒井徳造会長）は4月23日、情報交換・懇親会を開催。（箱根・龍宮殿、出席者・23名）

最近の業界動向、特にファミリー客・女性客の一層の来場促進、健全性の確保が話題。

又、事務局より警視庁防犯部人事異動、AOUエキスポの成功裡終了、事務局・筒井尚一氏の退職等が報告された。

翌朝、親睦ゴルフ大会開催。㈱GM商事・小倉社長が優勝。

尚、次回総会は、5月末の開催を予定している。

長野県

例会を開催（4月23日）「信州博」参加等検討

長野県アミューズメントオペレーター組合（竹村武理事長）は4月23日、例会を開催。（諏訪市・ホテル紅屋、出席者・25名）

同例会では◎今秋開催される「信州博覧会」への組合としての参加対応策、◎組合員増強策、◎県行政主催行事への参加要綱等につき検討。

例会終了後、懇親会を開催して一泊。

東京都協・情報交換懇親会（4月23日）

神奈川県

例会を開催（4月12日）
メーカー7社と懇親

神奈川県アミューズメントマシンオペレーター協同組合（加茂飛智雄理事長）は4月12日、総会を開催。（中華料理店・シルクロード、出席者・10名）

当日はメーカー7社の参加を得ての情報交換等で、懇親を深めた。

三重県

第6回定期総会（4/12）
松本静雄会長が留任

三重県アミューズメントオペレーター協会（松本静雄会長）は4月22日、第6回定期総会を開催。（津市・しまざき苑、午後2時、出席・20社30名）

同総会は、来賓に県警本部防犯部・水谷衛参事官、㈳AOU梅原靖三会長、三重県協顧問・藤田幸英県会議員の3氏を迎えて開催。通例総会議案を承認。役員改選では松本会長が留任した他、新役員が左記の通り選任された。

また、同総会時に、㈱カプコン、吉田商会、エンドレスカンパニーの3社が新入会、会員総数は37社となった。

尚、総会終了後、午後4時より約2時間、懇親会を開催。

◎新役員　（敬称略）

◆会　長・松本静雄　（㈱ユウアンドユウ）

◆AOU理事・鈴木光紀（㈲鈴木商会）

◆副会長
- 近藤正純　（㈱名阪遊園）
- 纐纈真一郎　（シンワ商事）
- 中村五月夫　（㈱大栄商会）

◆理　事
- 宿谷英雄　（㈱大栄商会）
- 加藤正典　（㈱セガ・エンタープライゼス）
- 新見　嶺　（スワロー㈱）
- 鈴木志司　（㈱タイトー）
- 松本恭幸　（㈲サンユー商会）
- 塚本　実　（㈱ナムコ）

◆監　事
- 中瀬平八郎　（㈲ミタケ）
- 笠井昭夫　（オートスナック雲出）

奈良県

第一回定期総会を開催（5月13日）

奈良県アミューズメント施設営業者協会（松村克彦会長）は5月13日、昨年9月の協会発足後、初の定期総会を開催（奈良市・奈良観光会館、午後4時、出席者12名）。来賓・県警本部防犯課・水原健泰参事官、県総務部青少年課・小川四郎課長、㈳AOU・梅原靖三会長。

総会では、来賓3氏の挨拶に続き、平成2年度の事業計画及び収支報告、平成3年度の事業計画及び収支予算案が審議され、原案通り承認された。（平成3年度事業計画の骨子は左記の通り）

①組織の拡大・強化

業界団体としての責務を果たし、又発言力を高める為にも、組織を拡大、強化。

②賭博の追放

業界の健全な発展の為に、賭博行為の完全な追放

③青少年対策の環境問題について

行政各機関への全面的な協力により、環境浄化に努める。

④㈳AOU主催事業への積極的な参加

協会の効率的な活動のため、㈳AOU主催事業に対し積極的に取組む。

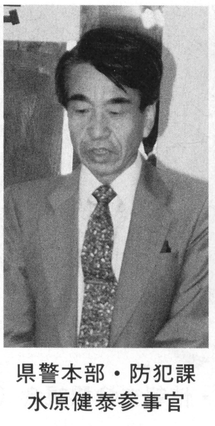
⑤会員相互の親睦活動。

⑥会員なんでもご相談電話

OAOの了承を得、同相談電話の積極的な参加を呼びかける。

尚、総会終了後、懇親会が開かれた。

奈良県協「第一回定期総会」（5月13日）



県警本部・防犯課
水原健泰参事官

県総務部・青少年課
小川四郎課長

兵庫県

ゴルフコンペを開催（6月19日）

兵庫県アミューズメントマシン・オペレーター協会（河合久雄会長）は、ゴルフ同友会によるコンペを、6月19日三木ゴルフクラブにて開催する。

大阪府

次期役員選出ルールで特別委員会（理事会4/13）

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（梅原靖三会長）は4月19日、第39回理事会を開催。（東阪急ビル、OS会議室、午後3時、出席理事12名、監事1名）

①高嶋前副会長の後任互選

上田芳弘氏、松下實人氏、松村芳樹氏の3氏が互選され、会長より就任要請。3氏より1名の就任を後日決定とした。

②次期役員選出方法の検討

役員選出ルールにつき、加藤理事を委員長に、峯副会長、森本副会長、池田理事、吉田英生理事を委員にした選出委員会で検討。その成案を2カ月以内に理事会に提出とした。

③近畿地区協議会連絡事項

事務局より、近畿地区協議会が主催する「中之島まつり」への参加につき説明があり、これを了承。（AOUだより参照）

④府下各警察署訪問について

各署の定期人事異動に合わせ、担当理事又は支部長が訪問・挨拶することにし、各理事の担当の見直しを行った。

⑤OAO顧問について

㋑今回の府議選辞退の橋爪先生には引続き顧問就任をお願いしてはとの提議を了承。

㋺加賀谷先生も府議選を辞退されたが、公明党より他の府議先生を推薦頂くことを了承。

⑥報告事項

会長より仙台で6月開催の「MAMOアミューズメントフェア'91」、AOUの近況に関連し◎技術研修会の関西地区での開催検討、◎模範店舗・従業員表彰の検討、◎AOU第2回通常総会の開催、◎米IAAPAが10月上旬に日本で研修会開催——を説明。

上田氏（㈱VIP）副会長就任

第39回理事会で3氏の中より後日決定となった副会長に㈱VIP代表取締役社長・上田芳弘氏の就任が決定した。

岡山県

「蘭おかやま'91」に出店を決定（理事会4/24）

岡山県アミューズメントマシン・オペレーター協会（松田次雄会長）は4月24日、第7期第3回理事会を開催。（岡山市・末廣、午後3時、出席者・14名）

①第4回健全営業推進委員会の報告（松田会長、7面参照）

AOU決議の自主規制に一層の自粛・協力が求められた。

②風営法への対応（青木氏）

会員の営業店（併設）が未成年者喫煙で起訴（青少年保護育成条例違反）された件につき、問題点及び今後の取り組みが検討された。

③コンベックス岡山「蘭おかやま'91」出店の件（小原氏）

◎会場・コンベックス岡山屋外展示場

◎開催日・5月3日〜6日

◎出店・バッテリカー5台、輪投げ、猿の縫いぐるみ投げ、ポップコーン機

④OAMO親睦会（川副会長）

6月24日〜26日、札幌旅行を実施。

「蘭おかやま'91」岡山県協の出店（5/3〜5/6）

山口県

会員増強、会費の見直し等検討（理事会4/24）

山口県健全娯楽業協会（萩田正義会長）は4月24日、4月度理事会を開催。（小郡新線口前石田屋、出席・5名）

①会員増強の具体的方法の件

協会発足当時と比較し、協会内外の情勢が大きく変化してきたという認識がある。賛助会員制度の新設を正式決定した他、現状に則した活動内容、1号会員、2号会員の名称変更——等を継続検討していくことになった。

②財源確保の会費値上げ

次年度より現1号会員の会費を2万4千円から3万円とすることを決定。

③理事会活動について

1、4、7、10月に理事会を開催する旨を再確認。研修旅行等は中国地区協議会への参加出席を含め検討。

④不要機器等の福祉施設寄贈

社会的見地からも好ましく、機会があれば協力していくのが望ましいとの意見が大勢。

⑤その他

会議会場費の節約と懇親を深めることを目的に、今回より昼食会兼理事会とし、費用を各自負担とすることで同意。

愛媛県

第5回定時総会を開催 全役員留任（4月17日）

愛媛県アミューズメントオペレーター協会（福嶺巌会長）は4月17日、第5回定時総会を開催。（道後温泉・古湧園、午後3時、出席・正会員9、準会員2）来賓・松山東警察署防犯少年課・片山孝課長、松山市教育委員会青少年センター・中西昌健所長。

同総会では通例総会議案を原案通り承認。役員改選は全役員が留任。今年度事業計画では、組織強化の観点から、他県本社オペへの協会加入促進が強調された。

◆新会員（準会員）

◎㈱カプコン第2営業部松原事業所・吉川淳二

◎㈲九州娯楽・木村光則

◎GMC四国・日野哲雄

4/17現在、正会員11、準会員5（敬称略）

福岡県

6月中に総会開催（準備会戦4/23）

福岡県健全娯楽業協会（児玉輝男会長は4月23日、総会準備会議を開催。（セントラルホテル、午後1時半、出席・10社）

同会では6月中に総会を開催し、活動を軌道に乗せることで合意。出席10社より各2万円の会費を徴収した。

大分県

石橋会長、尾崎副会長 防犯少年課を訪問（4/16）

大分県健全娯楽業協会（石橋信昭会長）は4月16日、県警本部の人事異動に伴ない、石橋会長、尾崎副会長が、防犯少年課を訪問した。

沖縄県

新年度第1回理事会を開催（4月19日）

沖縄県アモア協会（仲順利治会長）は4月19日、新年度第1回理事会を開催。（㈱沖縄ベンダース内・事務局、午後3～5時）

同理事会では、事務局よりAOUステッカーの掲出方法及び前年度決算概要を説明。

又、平成3年度事業計画を話し合った。

鹿児島県

理事会、定期総会、懇談会、懇親会開催（4/24）

鹿児島県健全娯楽業協会（政須美夫会長）は4月24日、理事会を開催。（ホテル・ニューカゴシマ、午後2時、出席理事4名、オブザーバー4名）

同理事会では第17回定期総会に提出の議案を審議し承認。

役員改選については、全員留任に加え、杢田種興氏（西日本レジャー産業）を理事に推薦することを承認した。

更に、午後3時半より第17回定期総会を開催。（出席・正会員9名、準会員4名）

通例総会議案並びに役員改選について、先の理事会同様全員一致で承認された。

この後、別室にて正・準会員合同の「AOU健全営業推進委員会・峯委員長との懇談会」を開催。（参加者・40名）

業界の実態に関する事例や問題が取り上げられ、意見が飛び交う有意義な懇談会となった。

懇談会終了後、県防犯協会・村尾専務理事により「風営適正化法の原点にかえって」と題しての講義が行なわれた。

懇談会・研修会終了後、再び別室にて新年度合同懇親会を開催。来賓に顧問の高野良治県議、県警本部中薗参事官はじめ市内3署からの出席も得、格段の盛会となった。

鹿児島県協・AOU峯委員長との懇談会（4月24日）

同・立っているのが峯氏、その隣が政会長

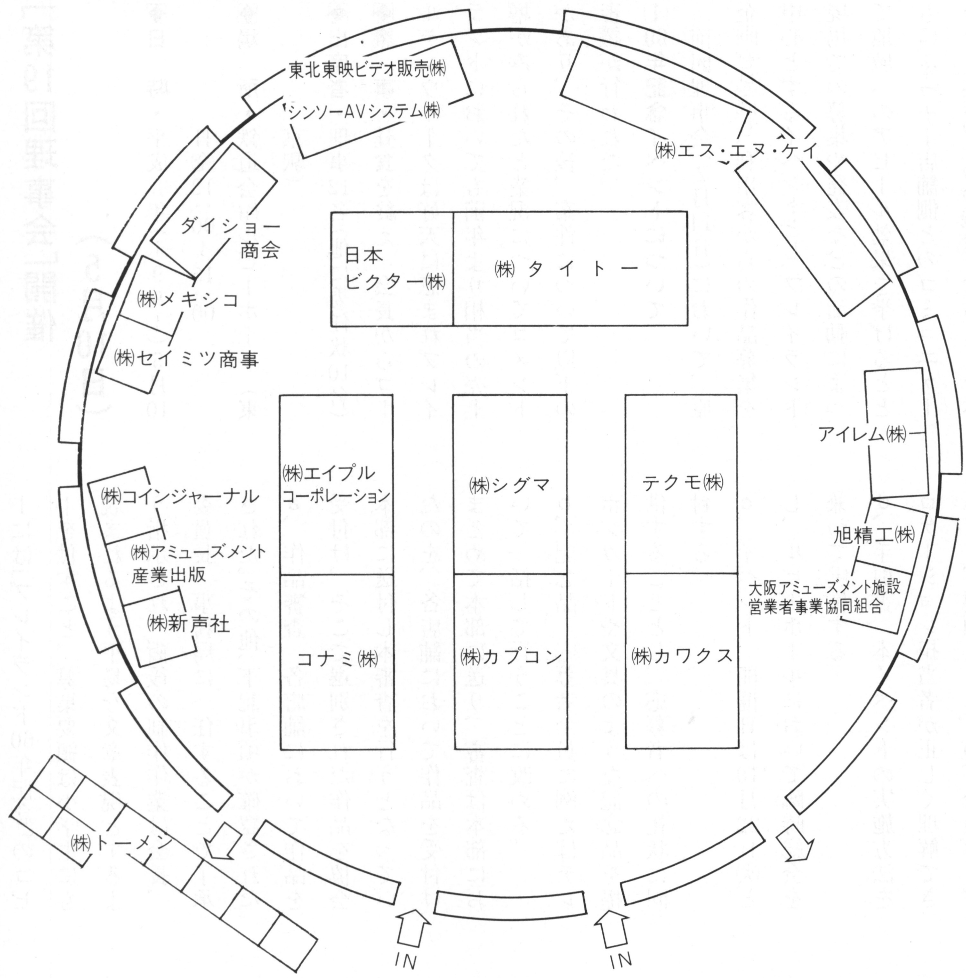
県別協会だより

宮城県

「MAMOアミューズメントフェア'91」6月21日、22日
21社、77小間、出展者説明会を開催(5/21)

宮城県アミューズメントマシンオペレーター協会（佐久間正則会長）は、6月21日、22日の両日、仙台サンプラザ・大ホールで同協会主催、東北地区協議会共催で「MAMOアミューズメントフェア'91」を開催するが、5月21日、出展者説明会を開催した。（仙台サンプラザ、午前11時、出席者・24名）

同フェアには21社の出展があり、77小間で調整。左図の配置となった。



◆出展社一覧（○内数字は出展小間数）

- ◎アイレム㈱ ②
- ◎旭精工㈱ ①
- ◎㈱アミューズメント産業出版 ①
- ◎㈱エイブルコーポレーション ⑥
- ◎㈱エス・エヌ・ケイ ⑥
- ◎大阪アミューズメント施設営業者事業協同組合 ①
- ◎㈱カプコン ⑥
- ◎㈱カワクス ⑥
- ◎㈱コインジャーナル ①
- ◎コナミ㈱ ⑥
- ◎㈱シグマ ⑥
- ◎㈱新声社 ①
- ◎シンソーAVシステム㈱ ②
- ◎㈱メキシコ ①
- ◎㈱セイミツ商事 ①
- ◎㈱タイトー ⑧
- ◎ダイショー商会 ②
- ◎テクモ㈱ ⑥
- ◎東北東映ビデオ販売㈱ ①
- ◎㈱トーメン ⑨
- ◎日本ビクター㈱ ④

第7回通常総会開催(4月19日)

4月19日、宮城県協第7回通常総会を開催。（事務局、午後6時、出席8名）通例総会議案を承認すると共に、MAMOフェア'91の経過報告及び今後の実行計画につき検討を行った。

山形県

第5回通常総会を開催(5/1)
新会長に立里一正氏が就任

山形県アミューズメントマシンオペレーター協会は5月1日、第5回通常総会を開催。通例総会議案を承認すると共に役員を改選。次の新役員を選任。

会長・立里一正（㈱テーエス）
副会長・須藤富雄（パナテック㈱）
監査・佐藤昭一（㈲ニッコー音響）

◆**新事務局** 〒990―23山形市蔵王飯田5の5の14、㈱テーエス内
☎0236(41)6693 FAX(31)6851

◆新入会員 ◎㈱中外アソシエーツ ◎㈲ニッコー音響 ◎㈲クリエート

群馬県

事務局を移転
（会長会社㈱メキシコが移転）

群馬県健全娯楽業協会（吉村敬一郎会長）は次の通り事務局を移転。

◆**新事務局** 〒370群馬県高崎市小八木町2038―3※TEL、FAXは従来通り

岡山県

第11回OAMO親睦ゴルフ大会
山平英敏氏が優勝(5月9日)

岡山県協（松田次雄会長）は5月9日、第11回OAMO親睦ゴルフ大会を開催。（久米C・C、参加・20名）優勝は山平英敏氏（アミューズメント岡山）

「第19回理事会」開催（5月10日）

◆日　時・平成3年（1991）5月10日(金)12:00〜15:00

◆場　所・鉄道会館ルビーホール（東京駅）

◆出席者・理事12名（他に委任状10名）

◆議　事・昼食を終え、会長からゴールデンウイークは好天に恵まれプレイランドにおいても前年より相当の売上増がみられたと業況についてコメントがあり、その後、案件について以下の審議が行われた。

(1)60年記念イベントについて

前回理事会（2月14日）において、原企画を見直し、利用客からの作品募集を中心とするイベントとし、プレイランド現場での募集や発表などの活動によって地域へのアピール効果を挙げるとともに、オウナー店舗側とのコミュニケーション充実の一つの機会とすることを本イベントの考え方の大枠とすることで承認された。これを受けて駒井委員長により準備されたポスター用グラフィック4点、および一般配布のための募集要領について事務局より説明が行われた。改善提案があり活発な論議が行われたのち、グラフィック1点が選択され、募集要項は修正、承認された。なおポスターには「プレイランド60年記念」のコピーを付すこと、募集要領は小学生にも読まれるよう平易な文章表現とするよう指示され、爾後の制作作業は会長、委員長、事務局に一任することで了承された。その他、下記事項が確認された。

a、作品審査　各店舗において作品を受付け、そこで選別された作品を協会本部に送付し本審査を行うとなっていたのを、各店舗において作品を受付け、まとめて本部に送り、審査は本部において一括して行うことに改める。

b、記念品　応募者全員に例えばテレホンカードや文具のような記念品を提供することとし、応募者への礼状に同封する。

c、イベント　開催日は10月22日(火)とし、ルビーホールにおいて臨時総会を兼ねて実施する。

d、手引書　本イベントの実施方法をロケーション担当者が正しく理解できるよう、要領よくまとめ、会員および関係者のため手引書を作成する。

(2)IAAPA研修ツアーについて

今秋のIAAPAショーおよびディズニーワールド等の研修視察ツアーの実施を承認、また、ツアーの委託先はT.T.S.（タイトートラベルサービス）／日本旅行とすることが了承された。7日コース（11／11〜11／17）と10日コース（11／11〜11／20）の企画が用意されているが、近日中に会員あて案内書を送付する。

(3)例会予定について

a、次回例会（第20回）は7月17日〜18日、東大阪市「イズミヤ若江岩田店」内ファンタジーワールド（スーパー業界では最大級の屋内娯楽施設と称せられる）および香川県「レオマワールド」の視察を兼ねて実施に決定した。

b、NSA独特の年次イベントの可能性について、既存の業界行事と重ならないよう、吉川副会長と事務局の間でさらに検討を行うよう依頼があった。

c、年間定例行事日程を年初の理事会において定めておきたいと事務局より発言があった。会員からもそのような提案がある。事務局案の例会日程は次のものであり了承された。

○通常総会　2月末（今期は2月26日）

○前期例会　6月（今期は7月17〜18日・大阪／湯郷温泉／レオマワールド）

○AMS例会　10月2日（AMショー当日）

○後期例会　10月22日（今期は記念イベントのため臨時総会）

○忘年例会　12月

(4)斡旋事業について

a、取扱高は年初から前年比約50%増を保ち、今期から消費税納税義務者となるのは確実であると事務局の報告があった（実際の納税は平成5年から）。

b、前期の利用者割戻金（6，176，000円）は未払であるが、6月請求書分で差引き清算を計画している。

(5)オペレーター経営懇談会（仮称ローカルオペレーター懇談会）について

a、実現できる成果について不分明なところがあるが、当面、ローカルオペレーターから直接、宮原常務理事がヒアリングを行い、一方、会員による懇談を企画してみることで了承された。

2〜3人の会員に相談相手を依頼したいと常務から希望が述べられた。

(6)アンケート調査結果について

a、事務局よりアンケートの集計結果が報告された。

b、会員の協会活動に対する評価は概ね肯定的であり良好と判断できる。しかし消極的評価のあった事項については慎重に検討するとともに、付帯意見のあった下記事項の改善に努めるよう事務局に指示された。

イ、一般会員の発言の場を増やす。フリートーキングと情報交換を活発化。

ロ、小規模オペレーターの経営問題に配慮。

ハ、会報、通信事務の充実。

ニ、SCプレイランドの法規制脱却のための運動を強化。

いよいよ発売 '91.6

これがED280の全貌です

高額両替 ED 280

カード&両替 ED 280−C

リース・割賦販売（3〜5年）OK!

6ヶ月に及ぶフィールドテストで、ノークレーム、ノートラブル。その実力を如何なく発揮した価値ある両替機です。

セキュリティは万全

- 受入、払出各金種及びデータ呼出は全て別鍵付。
- オリジナル警報装置付。

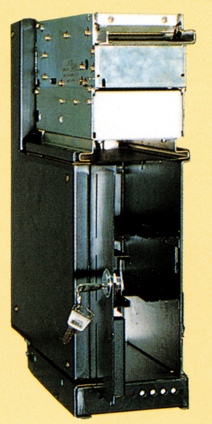
一目瞭然の内部表示

- モードは1桁、データは4桁の内部表示でデータ読出ができます。また、エラー内容が一目瞭然でわかります。

販促パワー全開メッセージボード

- 「いらっしゃいませ」「只今両替中」「カード◯◯」「ありがとうございました」等、標準メッセージから漢字500文字の特注メッセージまで。

高額紙幣鑑別機 VSP-110（3金種分離収納式）



W110×D265×H365

ED 280

受入 一万円札（200枚）
五千円札（100枚）
千 円 札（300枚）
全て分離収納式

払出 千 円 札（1000枚）
百円硬貨（3000枚）
払出金種セレクト可

ED 280−C

受入 一万円札（200枚）
五千円札（100枚）
千 円 札（300枚）
全て分離収納式

払出 千 円 札（1000枚）
プリペイドカード2種（各200枚）
セ レ ク ト 可

TOTAL SAFETY YUVO®

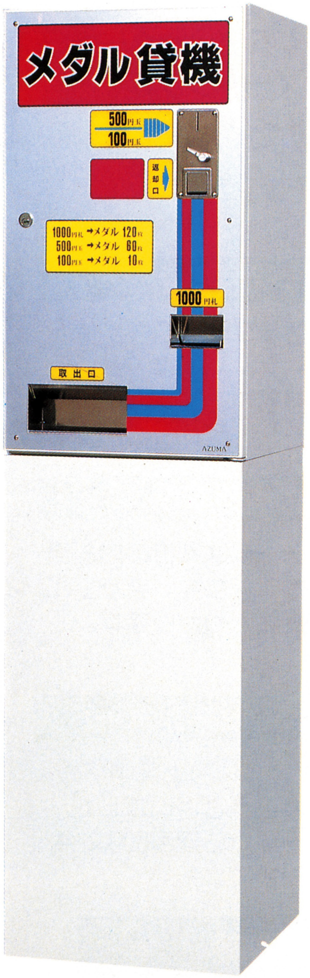
大平技研工業株式会社

本社工場 岐阜県岐阜市岩井万場44番地 電話 0582(41)7491 FAX 0582(41)8491
関工場 岐阜県関市豊岡町3−2 電話 0575(24)2101
大阪営業所 大阪市淀川区西中島5丁目9-2 新大阪サンアールビル9F 電話 06(305)6613 FAX 06(305)3695

ゲーム業界に新戦力

メダルマシンを強力にアシストー

千円紙幣 500円・100円硬貨 対応



ビッグな収容量で補給・回収も簡単な新型ホッパーを搭載

スリムなボディにビッグな収容量。メダル約8000枚収容の新型ホッパーを搭載。効率よい補給・回収と余裕のサービスで、メダルマシンのフル回転をアシストします。

● メダルの払出枚数は簡単に任意設定

メダルの払出枚数が任意に設定可能。操作はシンプル、ディップスイッチをセットするだけ、指先ひとつで設定・変更ができるうれしい設計です。

● 場所をとらず安心サービス

巾38×奥行38×高さ68(cm)のスリムボディ。

●どんな場所にもマッチするハイセンスなデザイン。

●オプションとして専用ディスプレイ。

●OP価格￥290,000ー

好評発売中　AZ-102《専用架台付メダル貸機》

先進機能を満載して、いま、コンパクトに登場！

AZ-103

両替業務に新鋭機

コンパクトなボディに、使いやすさ・稼動力を集約。効率化・省力化の原点と、安心・確実なサービスをお約束します。

1000円紙幣→100円硬貨10枚
500円硬貨→100円硬貨5枚
又は
1000円紙幣→500円硬貨2枚
100円硬貨5枚→500円硬貨1枚

● 新型ホッパーを搭載

100円硬貨収容量1000枚の新型ホッパーを搭載。

● 場所をとらないコンパクト設計

巾10×奥行23×高さ100(cm)のコンパクトボディ。

好評発売中　AZ-103

● OP価格　￥180,000ー

設置台数が売上アップの武器になる！ 低価格で新発売

50円硬貨使用ゲーム機を強力にアシストーー

テレビゲームなどの台間設置に便利！

100円硬貨→50円硬貨2枚
500円硬貨→50円硬貨10枚
（又は10円硬貨5枚→50円硬貨1枚に）
又は
50円硬貨→10円硬貨5枚
100円硬貨→10円硬貨10枚

● 場所をとらないコンパクト設計

巾10×奥行23×高さ100(cm)のコンパクトボディ。

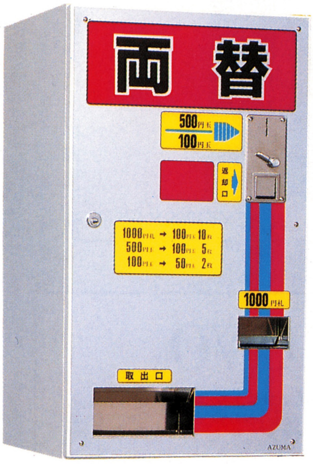
● 新型ホッパーを搭載

50円硬貨収容量1100枚の新型ホッパーを搭載。

好評発売中　AZ-105

● OP価格　￥139,000ー

両替業務の省力化、合理化を目指すAZUMAから、両替機の新鋭機を低価格でお応えします。



● 場所をとらずに安心両替。

巾38×奥行38×高さ68(cm)のコンパクトボディ。

● 千円紙幣、500円・100円硬貨の両替がこなせるオールインワンタイプ。

1000円紙幣→100円硬貨10枚
500円硬貨→100円硬貨5枚
100円硬貨→50円硬貨2枚
又は10円硬貨10枚

● OP価格　￥290,000ー

好評発売中　AZ-101《専用架台付両替機》

お店の繁栄は清潔な環境づくりから!!

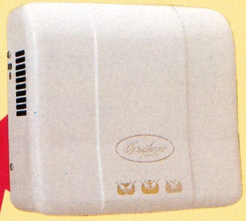
クリーン温風乾燥機

セラフィーヌ

新しいトイレ空間の創造

リース ＆ 販売

清潔乾燥20秒！



好評発売中

AZUMA
株式会社 吾妻

〒192 東京都八王子市中野山王2−6−11
FAX 0426(24)2153
TEL 0426(27)5551(代)

HIME HOPPER
SERIES

革新への挑戦

技術革新が生んだ合理的メカ。トラブルが少なく、手間要らず。

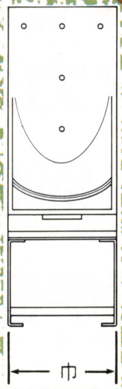
合理的メカならではの

☆シンプルな構造

☆研磨材混入無障害

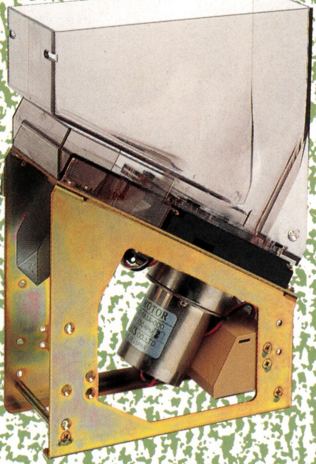
☆ワンタッチ分解可能

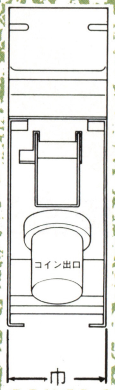
☆高信頼性



●前出しホッパー

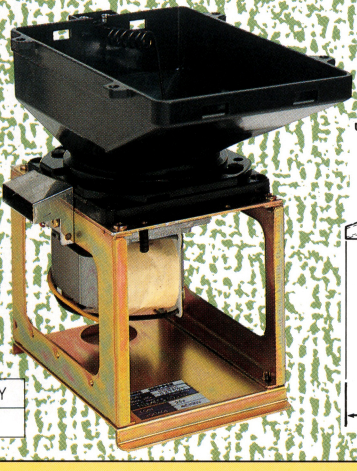
モ デ ル	C3R	C2R	M2R
幅寸法(mm)	76	85	110

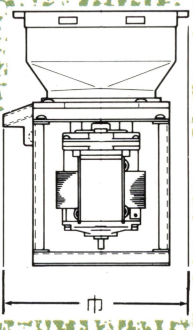




●後出しホッパー

モ デ ル	C3U	C2U	M2U
幅寸法(mm)	76	85	110





●水平ホッパー

モ デ ル	M2Y
幅寸法(mm)	151

※サンプルを無償でお送り致します。

お問合せ
HIMECS CO.,LTD. ハイメックス 株式会社
☎0729(85)5111㈹
〒579 東大阪市西石切町 7-2-11

（設置店）心斎橋 ビッグジョイ

天画

大画面シリーズ第2弾！

並べてビックリ！インカムアップ!!

差別化 近隣ロケとは違う独自の魅力が打ち出せるため、集客効果も抜群です。

鮮明画像 プロジェクターとは思えない鮮やかな画像のため、明るい所にも設置可能。

高インカム 同じ基板・プレイ料金でも、「天画」を使うと2・3倍の高インカムが期待できます。

ボディーソニック 大型26cmスピーカー使用のボディーソニックでゲームの迫力・臨場感を更に高めます。

意匠登録出願中

サイズ：モニター W1171×D680（mm） 筐体W830×D1600（mm） 最小全長2330（mm）
モニター〒95-3923 改良のため予告なく仕様を変更することがあります。

ネオ・ジオ、4本キット組み込みも発売中！

ダイショー商会
〒570 大阪府大東市新田本町13－12
TEL0720(70)3892 FAX0720(70)3894

SANWA

SANWA'S PARTS

新発売！

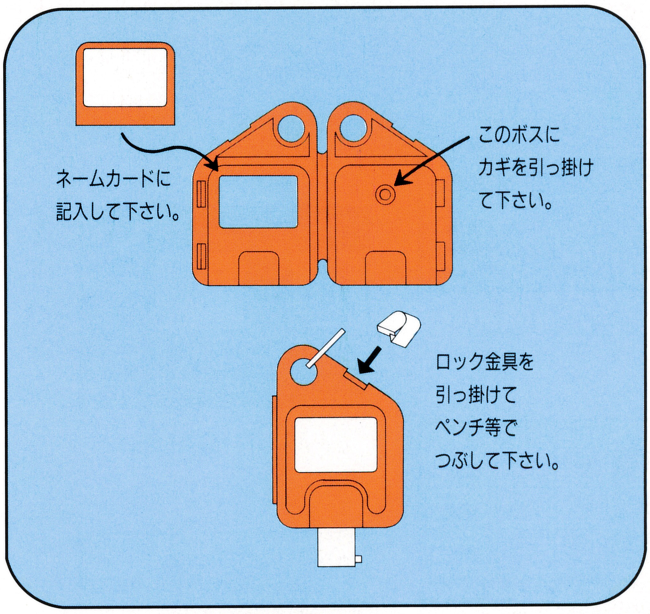
「カギカバー」HR-115 八万ロック用

カラー：10色

間違いやすい鍵がいっぱい

○色分けできる
○名前が書ける

私はカギカバーで整理する



SANWA 三和電子株式会社 SANWA DENSHI CO.,LTD

58-5 NAKAMARUCHO ITABASHI-KU TOKYO. JAPAN. PHON:03(3959)6611 FAX:03(3955)9208
TELEX:STRAD J25633 SUMITOMO-BANK OHTSUKA-BRANCH A CNO.173617

本社 〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
PHONE 03(3959)6611 FAX 03(3955)9208
TELEX STRAD J25633
振込銀行：住友銀行 大塚支店 ㊢173617

大阪支店 〒533 大阪市東淀川区東中島4-11-32
ネオライフ新大阪805
TEL 06(324)3916 FAX 06(324)3918
振込銀行：十三信用金庫 新大阪駅前支店 ㊢205700

DREAM 9 PART II

© EXCELLENT SYSTEM

あのドリーム9がさらにパワーアップして新登場

■TVスロットにワンタッチ装着OK!
■コネクター、操作パネルの改造は一切不要!

☆BONUS☆

☆W-UP GAME☆

ライン役 ※オッズが10倍のときの、得点表示です。

1ライン BET数×10倍

2ライン BET数×40倍

3ライン BET数×120倍

センターが3、6、9のいづれかの場合、更に得点が倍になります。
※役がなくても元返しとなり、W-UPができます。

ブロック役

トータルBET数×2倍

3、6、9のブロック役は、トータルBET数×4倍

ボーナス役

センターの数字の回数だけクレジットはそのままで、前回のBET数でプレーできます。この場合は、5回です。
トータルBET数×2倍

ストレート役

トータルBET数×100倍

センターが3、6、9のいづれかの場合、トータルBET数×200倍

オール役

トータルBET数×200倍

3、6、9のいづれかの場合、トータルBET数×400倍

AMUSEMENT ONLY

販売元

株式会社ツインエレクトロニクス

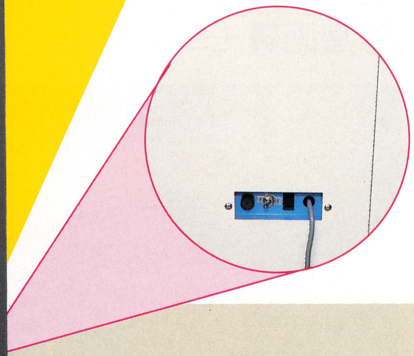
〒144 東京都大田区西蒲田6-9-3藤和西蒲田コープ603号
TEL 03(3730)3841 FAX 03(3730)3325

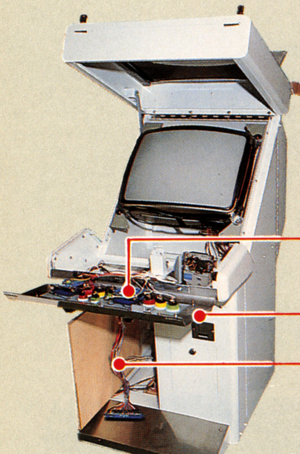
NEW TYPE
18 INCH RIDER
ライダー

使い易さバツグン!ニューアイディアを盛り込んだコレが筐体の最先端!!

(オプション)
カップ&灰皿ホルダー
コレは便利! カップ用、
灰皿用が一体に。
※実用新案出願中

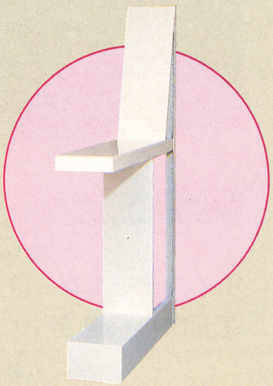
外部スイッチ
電源のON/OFFが
外側から簡単にでき
ます。





- パネルは麻雀タイプ、カードゲームタイプ、2レバー装備タイプ、その他あります。
- パネル部はステンレスの使用でキズ、サビに抜群の強さを発揮。また、プラスチックの採用で流麗なフォルムを実現しました。
- 基板の出し入れは、前面から簡単にできます。

▶SIZE-H1,050×W550×D760(㎜)▶〒95-3472
▶完成品(ガラス、インストラクションケース付)、空台あり



スペンサー (オプション)
プレイヤーへのサービスに不可欠。
スマートな荷物置き。

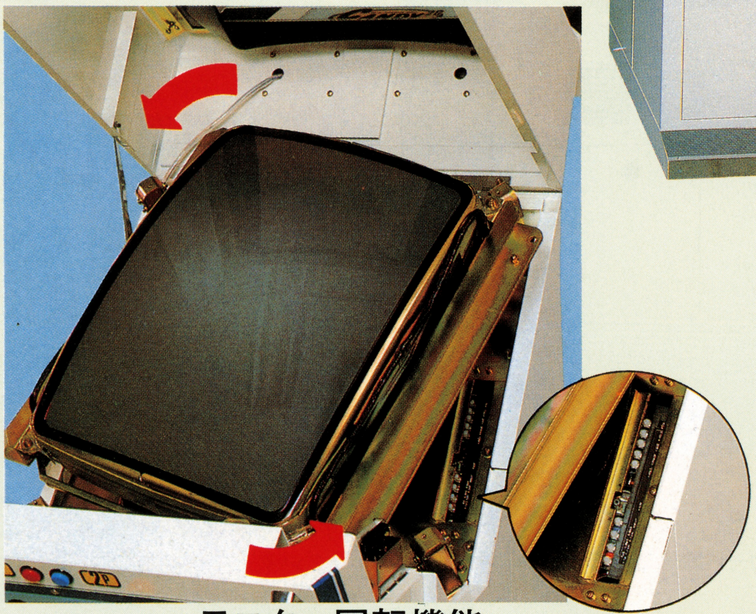
〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録 No. 東・第5273号〉
株式会社 カシオゲーム
〒136 東京都江東区亀戸 3－25－11
TEL 03(3638)0091　FAX 03(3638)0093
振込銀行/富士銀行亀戸支店　当座預金 3023

NEW VERSION BODY
CANDY 26
SNK

ロングセラーの理由

1. ファッショナブルデザインを採用
2. 使い易いヒューマンデザインを採用
3. ロングラン稼働保証の優良パーツを採用

- モニター回転機能
- パネル部分ワンタッチ
- 高画質モニター



モニター回転機能

26インチモニターはキャビネットにコンパクトに納められ、画面の縦横変更もローリング方式で簡単に行えます。

名称	キャンディ26″
使用電源	AC100V±10V(50/60Hz)
消費電力	140W
重量	95kg
寸法	幅 660mm
	奥行 850mm
	高さ 1,290mm
ブラウン管	26″CRTカラーモニター
	MS8-26(ナナオ製)
オプション	アップライト台
	灰皿
	コントロールパネル各種

OP価格 ¥258,000円

ゲーム機＆パーツ・販売・修理

トリオ産業(有)

TEL 06(789)6400(代)
FAX 06(789)6401(代)
〒577 東大阪市長堂3丁目45-6
振込先 富士銀行 東大阪支店(普)1309837 トリオ産業(有)

ユーエス産業(株)

TEL 06(574)0993 FAX 06(574)0832
〒552 大阪市港区港晴4-18-23

DYNA
★EXCITING!! GRAND SCALE!! GOLD INGOT BONUS!!
EL DORADO
エル・ドラード
DYNA 1991
GOLD INGOT
DYNA CO.,LTD.
CREDIT 00
ODDS 0
NEXT 5TH WIN BONUS ODDS×50
INSERT COIN
LAST 5 DATA
今、メダルシーンに、
黄金伝説。
LEGEND OF GOLD
大迫力！大興奮！
のインゴットボーナス!!
W-UPステージ
エキサイティングなGALのグラフィック！
ペアBARボーナス
スリー・ステップのペアBARボーナス！
ドルボーナス
プールGETのドルボーナス！
1・2・3 BARボーナス
一発必中で1・2・3BARボーナス！
¥128,000
MAIN P.C.B
新発売！
DYNA CO.,LTD.
〒547 大阪市平野区瓜破2−3−48
2-3-48. URIWARI. HIRANO-KU. OSAKA. 547. JAPAN.
TEL 06(707)9268. FAX 06(708)6743

視・聴・触へのこだわり

Move

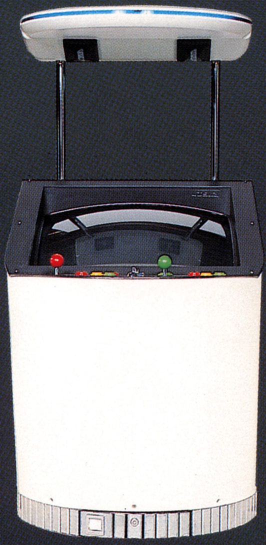
時代を跳び越えた ハイグレードな製品ラインナップ!!

COSMOS-U26

意匠登録申請中

超新星誕生!!（スーパーノバー）

ファッション性・高級感を追求した、26吋大画面筐体!!



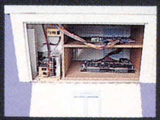
NANAO DUAL 8™

■仕様
H1380×W680×D920(m/m)
材質：オール樹脂製

COSMOS ラムダ Λ25

＜特 長＞

- ●パネルの操作性を更に、向上させました。
- ●2スピーカー、重低音HiFiサウンドの大迫力!
- ●相互干渉防止装置付で完全に、モニターの干渉をカット!
- ●25吋TWO（ツウー）画面筐体、省スペースで1台2役!



●1P側・2P側の電源は独立、メンテナンスはセパレートで行なえます。又、一ヵ所集中でラクラクOK!!

NANAO DUAL 8™

■サイズ
H1170×W880×D1120(m/m)

動物シリーズ第1弾 —— ANIMAL ——

SCロケ・遊園地・イベントetcに抜群の集客効果発揮!

18吋ビデオゲーム&25吋ビデオゲーム&プライズタイプの3タイプで近日発売予定!

ペンギンタイプ

カバタイプ

ゾウタイプ

パンダタイプ

意匠登録・実用新案申請中

COSMO

視・聴・触を満たす先進技術

COSMO MAKER OF PIONEER THAT BIG MONITOR GAME MACHINE

NEW VEGAS STAR

ベガス・スター

定価￥480,000

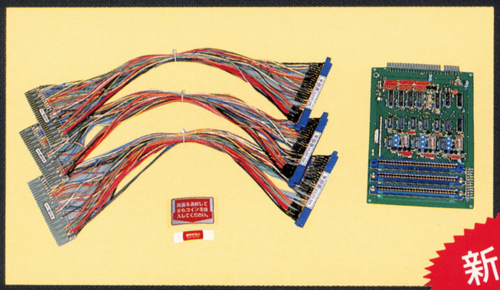
高級感を追究！ハイセンスな装いで新登場!!

各機構も更にグレードアップ！

★大型19吋フラットフェイスモニター使用。
★ホッパーは旭精工製のエスカレーター仕様。
★操作パネルはカードゲーム、スロットゲーム、麻雀その他にワンタッチで交換可能。
★ディスプレイ・ボードは照明付き。
★メダル・100円の2WAY方式。

★オーバーフローコインは自動的に金庫室に落ちます。

■仕様
H930×W790×D680（mm）
〒95-3226



新発売

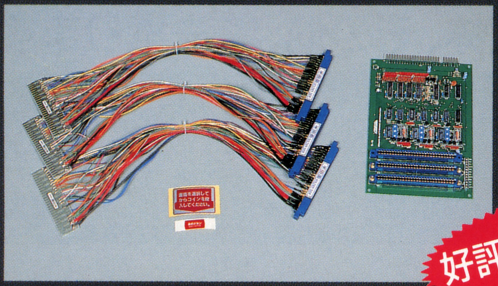
スリーゲーム セレクトサブ 麻雀仕様

※麻雀中間ハーネス3本、ボタンシール付

OP価格 ￥48,000

- 1台の筐体で2or3種類のゲーム基板を同時使用でき、選択することが出来ます。
- 各ゲーム毎のモニターRGB調整サブ基板上で出来ます。
- 各ゲーム毎のプレイ数を確認できます。
- ワンタッチで取付けられます。

オプションでJAMMAハーネス➡麻雀ハーネスも有ります。



好評発売中！

スリーゲーム セレクトサブ

〈JAMMA規格〉

※JAMMA中間ハーネス 3本、ボタンシール付

OP価格 ￥48,000

- 1台の筐体で2or3種類のゲーム基板を同時使用でき、選択することが出来ます。
- 各ゲーム毎のモニターRGB調整サブ基板上で出来ます。
- 各ゲーム毎のプレイ数を確認できます。
- ワンタッチで取付けられます。

コスモ電子株式会社
本社 〒570 大阪府守口市八雲東町2－181
☎(06)906-1111(代表)/FAX(06)906-1112

FOR NEW MANKIND

セイミツ・ニュース

SEIMITSU
6月号

CTXシリーズ最新モデル

㈱カプコン「ストリートファイターⅡ」専用コンパネ

新発売!!

CTX-19W
(ミニ・アップ用)※ハーネス付

大好評発売中!

CTX-33W
(18・26インチ用)※ハーネス付

- セイミツ・CTX-33W、
- セガ・エアロテーブル、
- セガ・エアロシティー、
- SNK・キャンディー(25・26インチ)
  用中間パネル ※ハーネス付

- ナムコ・コンソレット(26インチ)
  用中間パネル ※専用ハーネス・コネクター付

▶板金、ハーネス加工、各種組み立て、各種筐体、その他、特注承ります。

努力と実績で明日を拓く——

株式会社セイミツ商事

本社/埼玉県戸田市美女木5−20−9 〒335
TEL0484(21)5200 FAX0484(21)2433

代理店

㈱水野商事	札幌市中央区南三条東1−1 TEL 011(232)2755	㈱カワクス	本社 東大阪市川俣3−1−35 TEL 06(787)1881 東京営業所 東京都台東区東上野1-24-4 TEL 03(3837)3884
㈱セイミツ関西 ㈲プリンス	大阪市東淀川区下新庄3-11-13 TEL 06(326)8691 TEL 06(323)8804	㈱セイミツ九州	福岡市博多区東光2-20-38 TEL 092(472)6316

本社移転のご案内

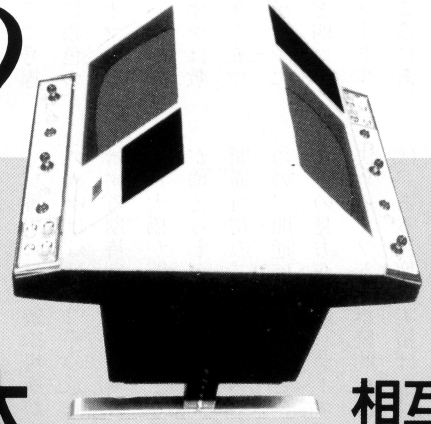
平素は格別のお引立てを賜わり、厚く御礼申し上げます。
さて、弊社ではこの度、業務拡張に伴い、下記へ本社を移転し、3月25日より業務を開始しております。これからもお客様のお役にたつ製品作りに社員一同努力を重ねて参りますので今後共変わらぬご愛顧の程、よろしくお願い申し上げます。

代表取締役　内田 満郎
社員一同

新住所　〒226 神奈川県横浜市緑区川向町957−28
TEL　045(472)9392・9298　**FAX**　045(472)8696

ゲームの信頼ブランド共立工業

VS コンバージョンキット



KCB-1、KC-2、各種パネル

●配線は従来のままでOK！
●いつでも、VS筐体になるので、ニューゲームにも対応。

ニューW筐体

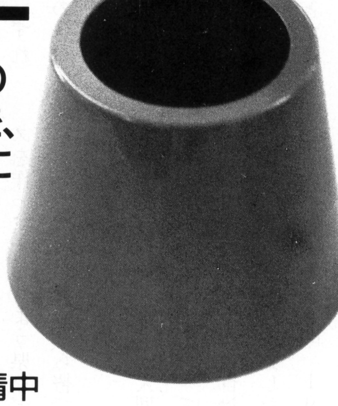
パネル別

使い易さ重視の気配り設計。

〔サイズ〕H 650〜750×W 980×D 560(㎜)

(ナナオ、東映18吋モニター)

相互干渉防止装置 KC-2



ツイン筐体の画面のブレを、パーフェクトに解消!!

■実用新案申請中

創造と技術で未来を創る　〈電子応用機械器具製造事業登録 No. 東・第4722号〉

有限会社 共立工業

〒226 神奈川県横浜市緑区川向町957-28
TEL 045(472)9392・9298
FAX 045(472)8696

振込先
横浜信用金庫大倉山支店
当座7956 (有)共立工業
城南信用金庫新横浜支店
当座046018(有)共立工業
横浜銀行 新横浜支店
当座100788(有)共立工業

慢性的な渋滞必至

交通網整備に立ち遅れ感

レオマワールド

西日本最大のテーマパーク「レオマワールド」が二十日、香川県中部の綾歌町にオープンする。敷地面積は「東京ディズニーランド」の一・五倍、総額七百億円を投じた巨大なレジャーランドに対し、地域の活性化につながると地元自治体も期待をかけている。事業主体の日本ゴルフ振興（本社大阪市、社長大西一氏）では四国の人口を上回る年間五百万人の入場客を見込んでいるが、一方で、道路整備など受け入れ側の体制は遅れており、交通渋滞の慢性化など住民生活に与える悪影響も懸念され始めた。

高松市から車で約一時間。国道三二号線を高知、琴平方面に走ると、左手に銀色のドームが目に飛び込んでくる。レオマのアトラクションの一つだ。

山すそを切り開いて建設したレオマは敷地面積六十九万平方メートル。大きく五つのコーナーに分かれるが、宇宙をテーマにした「マジカル・ストリート」など四コーナーは若者向け。一方、全長約百メートルの連続エスカレーターで上ったところにある「オリエンタル・トリップ」では自然を生かしながら、東南アジア諸国の建物を再現しており、大人も楽しめるという内容だ。タイで加工した石材を輸入して組み立てたアンコール調の建造物はレオマの売り物の一つである。

また、パーク中央には巨大な人工池があり、ボートで移動することも可能。この池のふもとには七月、二百三十八室のホテルも完成する。

「客一人当たりの消費単価は約七千円と見ている。年間五百万人を達成できれば、五年間で投資を回収できるでしょう」とレオマの川上浩三常務はソロバンをはじく。リピーター（再来場者）を確保するため、毎年三十億円程度を投じてアトラクションの内容充実に力を入れていく方針も示している。

一方、受け入れ側の綾歌町も、基本的にはレオマを歓迎している。税金や雇用に加え、外部から人が大量に流れ込んでくれば、宿泊などで地元にカネが落ちるとの期待があるようだ。

「香川には、遊ぶ場所が少ない」と県内の人々はぼやく。その意味でも、レオマに対する期待は高い。日本ゴルフ振興には、瀬戸大橋が開通したことで四国への観光客が増えるとの思惑もあった。確かに、大橋開通当初のブームに比べると減っているものの、開通前に比べると一―二割は増加したとの見方が多い。テーマパークの成否を決めるソフトを継続的に生み出していければ、ある程度の実績は上げられるだろう。

しかし、問題はレオマへのアクセス道路が整備されていないことだ。客の大半はマイカーを使うと予想されているが、高松や坂出などからレオマに通じる道路はいずれも片側一車線。ここに一日何千台もの自動車が流れ込むようになれば、ただでさえ混雑している周辺の道路はマヒ状態になる危険性がある。

レオマが想定している入り込み客のピークは三万人。土、日曜、祝日の予想だが、仮にこの半分がマイカーを利用したとすると、一台に四人乗っていたとしても三千台以上がレオマに向かうことになる。年間を平均して見ても一日一千台という計算になる。

こうした交通混雑を見込んで、綾歌町は十数億円を投じてレオマなどと道路整備を進めてきたが、問題が解決されたとは言いがたい状況だ。バイパスを通す計画もなかなか進展していない。地元の交通機関にも働きかけて、JR坂出駅や地元の私鉄、高松琴平電気鉄道の最寄り駅などからのシャトルバスを引き込むなど緩和策を打ち出しているが、交通基盤の整備には立ち遅れの感が否めない。

こうした中で懸念されるのは、地元への影響だ。渋滞が慢性化すれば住民生活に悪影響が及ぶのは必至。交通事故の多発を危惧（ぐ）する声もある。人口一万人足らずの町に、それ以上の人が流れ込んでくるだけに、戸惑いが生じるのは当然だ。

「一町一県でどこまでの財政力があるのか。われわれの行政能力と資金力でやれる精一杯のことはしたつもりだ」。井原睦海綾歌町長はこう強調しつつ、「もし混雑するようだったら、町民の意見を聞いてバイパスを作ってもらうよう県などに要望していきたい。問題が起きたら皆で考えましょう、これしかないんですよ」。

全国でレジャー絡みの大型プロジェクトの狼煙（のろし）が上がっているなかで、それに振り回される地元自治体の姿と地域開発の難しさを如実に表した言葉のようだ。

日本経済新聞　1991・4・16

米・ディズニーランド 大規模拡張計画

ウォルト・ディズニー

ウォルト・ディズニーが南カリフォルニアにあるディズニーランドの大規模拡張構想を発表した。同社はすでに海洋をテーマにした「ポート・ディズニー」を隣接市のロングビーチに開発する構想を明らかにしており、どちらを第二テーマパークとして優先的に開発するかを年内にも決定する。

南カリフォルニアではMCAのユニバーサル・スタジオが拡張を計画しているほか、ソニーがコロンビア・ピクチャーズ・エンターテインメントと「ソニーランド」を建設する予定といわれる。今後テーマパーク間での過当競争が予想される。

ディズニーの拡張構想はフロリダの「科学と未来」をテーマにしたエプコットセンターのカリフォルニア版。「ウエストコットセンター」の名称でテーマパーク作りを検討することになっている。

しかし、これまでのテーマパークと比較して戦略上の基本的な違いがある。今回の拡張計画では人工湖を造成し、その回りに高級ホテルを三棟建設するなど都市型リゾートタイプのテーマパーク構想になっていることだ。総工費は三十億ドルになる。

すでに発表になっているロングビーチの開発構想でも、自然の海浜をそのまま生かすリゾート型パークを強調している。また、入場者以外の一般客でも買い物できる本格的なショッピングモールを併設する構想になっているのも、ディズニーの第二テーマパーク構想の特徴だ。

一方、ロサンゼルス郊外にあるユニバーサル・スタジオの場合、約一億ドルの拡張計画を進めている。ここでも有名専門店が並ぶショッピングモール開発計画がある。

米国景気後退のなかで昨年、南カリフォルニアにあるテーマパークの入場者数は平均して前年実績を七・七％下回った。ディズニーランド、サンディエゴのシーワールド、ロサンゼルスのナッツベリー・ファームなどどこも業績が低下した。例外的に入場者数を増やしたのが、多重回転ジェットコースターを新規オープンして話題になったマジックマウンテンだけだった。

当面、消費需要の回復を期待できない状況のなかで、各社が新規投資計画に熱心なのは①たえず新しいアトラクションを用意して地元客を中心にリピーター（再来客）をどの程度引き付けるかが勝負になっている②長期的には生活のレジャー志向の流れに変化はない――などの理由があるからだ。

ソニーはコロンビアグループの映画制作技術とソニーの映像・音響技術をフルに活用したテーマパークを研究しているといわれる。各テーマパークにとって九〇年代は客寄せの活性化投資を継続的にしていかないと競争に負けるという、厳しい時代を迎える。

（ロサンゼルス＝矢作　弘記者）

日経産業新聞　1991・5・13

携帯用テレビゲーム 欧州販売を強化

任天堂・セガ・日電HE

任天堂は携帯型ゲーム機「ゲームボーイ」を欧州で拡販する。今年度は八九年に発売してからの累計販売台数を上回る二百万台の販売をめざす。すでに八ビット家庭用ゲーム機「ファミリーコンピュータ」の大量出荷も始めており、日本、米国に比べて遅れていた欧州の需要を掘り起こす。「ゲームボーイ」に対抗してセガ・エンタープライゼスも六月から同社製携帯型ゲーム機の欧州での発売を決定、欧州の市場は急拡大しそうだ。

「ゲームボーイ」は販売子会社の欧州任天堂（本社フランクフルト）のほか欧州七カ所にある代理店を通じて、百貨店やがん具専門店で販売している。重点地域は独、仏、英の三カ国。任天堂製ゲーム機やソフトウェアなどを紹介する情報誌「ニンテンドーパワー」も出版し、販売を促進する。

任天堂は「ファミリーコンピュータ」の需要が日米市場では一巡したと判断、今年は欧州で約二百五十万台を販売する計画。「ゲームボーイ」の販売も同時に強化して、欧州市場で「ニンテンドー」ブランドを一気に浸透させるのが狙いだ。

セガは昨年十月に「ゲーム機市場に参入した。九〇年末までの販売台数は三十万台九一年（一―十二月）は全世界で百万台以上の普及を目指しており、四月に米国、六月には欧州でも発売する。販路の拡張に合わせて増産体制を整える必要があるため、台湾での生産準備に入った。

日本電気ホームエレクトロニクス（略称日電HE）も携帯型ゲーム機「PCEngine GT」を昨年十一月に国内で発売、今年三月からは米国販売に踏み切った。欧州市場への投入も検討中。セガ、日電HEが欧州市場に参入すれば、日米に次ぐ携帯型ゲーム機のマーケットが誕生することになりそうだ。

日経産業新聞　1991・5・1

神戸沖ウォーターフロント 海上都市計画 急ピッチ

「住む」・「働く」・「憩う」・「遊ぶ」機能満載

約百キロにおよぶ大阪湾のウォーターフロントのうち三十キロを占める神戸では、公共デベロッパーの異名をとる神戸市が海上都市の建設を進めている。ポートアイランド（中央区）に続く第二の人工島、六甲アイランド（東灘区）も埋め立てが九〇％完成、中心部の都市機能用地が街の体裁を整え始めた。ポートアイランド第二期や同沖の神戸空港の計画も具体化に向けて動いており、今世紀中に海上都市群の全体像が具体的なかたちで姿を見せそうだ。

六甲アイランドの都市機能用地の北側約三分の一にあたる三十一ヘクタールの区画では、住友信託銀行と積水ハウスを中心とするグループが新都市「六甲アイランドシティ」を建設している。約四千戸の住宅と様々な業務・商業施設を張りつける計画で、民間活力を導入した都市開発事業としては日本で最大規模となる。九二年度末の完成を目指し、工事のピッチが上がってきた。

住宅の目玉は四十階建ての超高層マンションとその西隣の三十六階建てのマンション。それぞれ「住宅王国」のキングとクイーンをイメージして設計されている。このほか天井が高く各部屋が広い国際規格住宅や和風・洋風・和洋折衷の高級プレハブ住宅など、多様性が売り物だ。

業務・商業施設としては、ジャパンマーケットセンター（本社大阪市）による日本で初めてのファッションの総合展示場「神戸ファッションマート」が今年十月にオープンする。新交通システム・六甲ライナーのアイランドセンター駅の西隣にあり、地下二階、地上十階立てで、延べ床面積は十二万平方メートル以上。三百以上の国内外の企業が最新のファッションを展示し、バイヤーとの商談を繰り広げる。

同島の南端では、海辺のレジャーゾーンである「マリンパーク」の整備が進行中だ。セゾングループが十三・五ヘクタールを使ってレジャー施設の「ウォーターワンダーワールド」を建設、隣接する九・八ヘクタールに市が緑地公園を整備する。今年七月には一部完成する予定だ。マリンパークの開設により、住む、働く、憩う、遊ぶといった都市機能が一通りそろうわけだ。

一方、造成中のポートアイランド第二期では、西日本最大の集客施設となる神戸レジャーワールドの建設計画が進んでいる。五十ヘクタールの敷地に、一世紀のローマ、八世紀の長安、十九世紀のパリなど世界史の舞台で活躍した十一の都市を再現する構想だ。東京と大阪の大手企業が年内に事業会社を設立する。

さらにポートアイランド二期の沖には都心型の地方空港である神戸空港の計画がある。現在、国の第六次空港整備五カ年計画（九一—九五年度）への組み入れを目指しており、順調に行けば今世紀中に完成しそうだ。同空港の完成により、海上都市の機能は一段と高まることになる。

日本経済新聞　1991・4・26

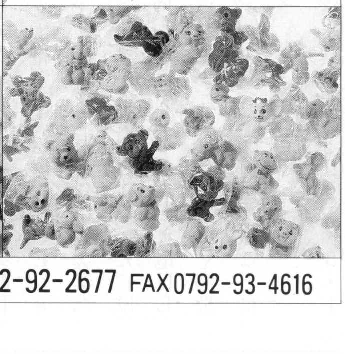
開発
貴社のアイデア商品化！
SOFTからHARDまで
ニーズに合わせた設計・基板実装
見積りはFAXで。FAX 0849-22-8785
設計・企画・開発・製造
ニッコー電子株式会社
〒721 広島県福山市西深津町6-1-7 TEL 0849(22)8788㈹

ぬいぐるみセットA-6
50個入 ¥18,000
13cm〜23cm 30種類

ぬいぐるみセットA-7
100個入 ¥19,800
13cm〜20cm 32種類

ぬいぐるみセットA-8
100個入 ¥19,800
11cm〜23cm 34種類

プチカーニバルセットB-1
200個入 ¥16,000
4cm〜7cm 40種類



株式会社 小林商事 〒670 兵庫県姫路市新在家中の町10-25 TEL 0792-92-2677 FAX 0792-93-4616

IBM対応パソコン
「テラドライブ」発売
セガ・エンタープライゼス

セガ・エンタープライゼスは、日本アイ・ビー・エムと共同で開発したパソコン三モデルを発売した。昨年十月に両社が結んだ家庭用パソコン基板のOEM（相手先ブランドによる生産）供給契約に基づき開発を進めていた。基板供給を受けることにより、世界のパソコン標準機「IBM―PC」の互換機としての使用を可能にした。

セガが今回発売したのは、家庭用からビジネスまで幅広く使えるパソコン「テラドライブ」。世界で約七万種ある「IBM―PC」用ソフトと、セガ社が販売している十六ビット家庭用ビデオゲーム機「メガドライブ」用ソフト、さらに今後主流となることが予想される「日本語DOS／V」用のビジネスソフトなど多様なソフトが利用できるのが特徴。二つのCPU（中央演算処理装置）が搭載され、ワープロとゲームを同時に行うこともできる。また今夏から自分でゲームを作れる専用ソフトなども順次発売していく予定。

セガは、今秋からは米国を中心に海外市場でも販売を展開する。国内外を合わせて初年度に十万台の販売を見込む。

価格は十四万八千―二十四万八千円（本体標準価格）。全国の家電量販店、パソコン販売店で販売する。

日経流通新聞　1991・5・9

日本トイザらスと直接取引に合意
バンダイ

世界最大のがん具専門店チェーン、米トイザラスの日本トイザらス（本社川崎市、社長ラリー・バウツ氏）と、大手がん具メーカー、バンダイは年内に事実上の直接取引を始めることで合意した。トイザラスは、原則として問屋を介在させる日本の商慣行に反対し、米国と同じくメーカーとの直接取引を要求している。これに対しバンダイは、年内をメドに系列の卸三社を合併して同社の販売部門となる新会社を設立、日本トイザらスとの取引に踏み切ることにした。

バンダイでは国内の大手がん具専門店チェーンや量販店から注文があれば、取引実績のある問屋と調整しながら、直系の販社から製品を供給する方針で、事実上の直接取引を広げる。ただ、一般の中小小売店とは問屋経由の取引を続ける。

年内をめどに合併するバンダイの系列卸は、トウショウ（本社東京）、セイコー（同）、ダイリン（大阪市）の三社。バンダイは新たに発足する販売会社に三〇―四〇％出資し、傘下に置く。合併後の年間売上高は約四百億円で、がん具卸業界でトップクラスの企業となる。バンダイでは量販店や大手専門店については、新たに設立する販売会社に流通ルートを一本化することで、物流コストの引き下げも目指す。

日本トイザらスは、このバンダイの販社にバンダイ製がん具の仕入れを一本化し、一般の問屋よりも安い価格で仕入れる計画。両社で今後、取引価格などを詰めるが、日本トイザらスは、メーカーの希望小売価格より当面、一五―二五％安い価格で商品を販売したい考えだ。

米トイザラスは、大規模小売店舗法（大店法）の運用緩和を日本政府に迫る形で、日本市場への参入を実現した。それに続いて日本での店舗展開に際しても中間流通を一切させない直接取引を貫く方針だった。ただ、米国方式を日本市場にそのまま導入すれば、問屋の猛反発を招くとの判断から、バンダイの販社を介する〝現実的〟な方式を採用する。

日本トイザらスでは四月中旬から、トミー（東京）、エポック社（同）などほかのがん具メーカーや日用品、衣料品メーカーとも取引交渉に入っている。今回のバンダイとの取引合意は、こうしたメーカーとの今後の交渉にも影響を与えそうだ。

日経産業新聞　1991・4・25

ぬいぐるみセットA-2
100個入 ¥19,800
12cm～28cm　29種類

ぬいぐるみセットNA-3
100個入 ¥19,800
10cm～28cm　29種類

ぬいぐるみセットA-4
100個入 ¥19,800
12cm～28cm　30種類

ぬいぐるみセットA-5
50個入 ¥18,000
17cm～35cm　29種類

株式会社 小林商事　〒670 兵庫県姫路市新在家中の町10-25　TEL 0792-92-2677　FAX 0792-93-4616

人材投資で業務拡大

イマジニア

イマジニアはゲームソフトで基盤を築いたうえ、社業の拡大を推進している。外国人を積極的に活用しているのが特徴である。今後、映像ソフトの開発も手がけ、ハードとソフトを融合した本格的な娯楽施設の展開も計画している。二年後には上場する見通しだ。「コンピューター時代の出版社と放送局を目指す」と宣言する神蔵孝之社長にソフト開発の秘けつと今後の事業展開を聞いた。

――天地を創造する「ポピュラス」や都市を創造する「シムシティー」などゲームソフトでたて続けにヒット作品が出ているが。

「いずれもオリジナルは欧米の作品だ。ただし、このままだと日本では売れない。文化などが異なり、日本人には理解できない内容もある。この点を日本向けに改良することが重要だ」

――外国人の技術者とも契約し、独自の作品を開発することにも熱心だが。

「日本人はオリジナルをつくるのが苦手のようだ。日本のソフトハウスはマンションの狭いスペースでつくっているケースが多い。高い家賃を気にしながらでは良い作品は生まれない。一方、欧米の開発者は牧場の中の一軒家で考えるといった具合だ。この次は何が当たりそうだというような余分な情報が入ってこない。情報がありすぎることは開発者にとって決して好ましいことではない」

――商品づくりをすべて外国人にまかせるのか。

「外国人は創造性はあるが、商品として見ると粗っぽい面がある。色や音、グラフィックの技術などは日本人の方が上手だ。双方の得意分野を合わせることが重要だと思う。イマジニアでは外国人二十人と契約してソフトを開発しているほか、ソフト開発が好きな無名の技術者十二人にも資金を提供し、新しい作品を生み出そうとしている。人への投資が最大のR&D(研究開発)だと思っている」

――ゲームソフトはこれからどういう作品がヒットしそうか。

「反射神経を試されるものから、推理小説風の作品になった。そこから『シムシティー』のように都市など現実社会の仕組みをゲームに置き換える流れが出てきた。この傾向はしばらく続きそうだ」

――ゲームソフトの次はどんな事業を展開する計画か。

「次は映像ソフトの開発を検討している。全国のCATV(有線テレビ)会社にソフトを提供していきたい。ゴルフのシミュレーションゲームなど新しい形の娯楽設備も手がけていきたい。売上高は九二年三月期に五十五億円、九四年同期には百億円に乗せる計画だ」

(桑田記者)

日本経済新聞　1991・4・29

日本に企画開発拠点

レゴ

欧州最大の玩具(がんぐ)メーカーのレゴ(本社デンマーク・ビルンド、社長キル・キアク・クリスチャンセン氏)は、玩具の企画や開発をする新会社を日本に設立した。日本の市場ニーズを吸収し、同社の世界市場向け製品企画に反映させていく。任天堂のファミリーコンピュータなど世界のおもちゃ市場をリードしている日本のアイデアを製品開発に積極的に取り込むのがねらい。

設立したのは「レゴ　フトウラ　トウキョウ　ディベロップメント　センター」。レゴ本社が一〇〇%出資し、社長にはK・K・クリスチャンセン・レゴ本社社長が就任した。ヘッドハンティングなどにより商品デザイナーなど五、六人を集め、日本の玩具市場の傾向を分析するとともに商品企画のアイデアを直接本社に提案していく。

レゴ本社は、デンマークと米国の二カ国に製品開発拠点を持ち、全世界で共通の製品を販売している。玩具市場は世界的に需要が伸び悩んでいたが、八〇年代後半の任天堂のファミコンの登場で、市場が急速に拡大している。欧米でも日本製玩具のシェアが急速に拡大していることから、レゴは日本のマーケットのし好、トレンド、商品開発技術が世界のけん引役になっていると判断した。

レゴ本社は三月に、日本法人のレゴジャパン(本社東京、社長中村稔氏、資本金六億円)を、欧米とカナダ以外の市場の販売を統括するレゴオーバーシーズ(本社ビルンド、社長ニールス・ダル氏)の傘下から、レゴ本社の直轄にした。米国に次ぐ規模をもつ日本市場を開拓するのが狙い。世界的な玩具メーカーであるレゴ本社が販売拠点だけでなく、本社直轄の製品の企画・開発拠点を日本に設けたことは、世界の玩具市場の中でも日本市場の重要性を認識したためだ。

レゴは世界最大の子供用ブロックメーカー。百三十カ国以上で製品を販売している。日本では六二年から販売をはじめ、七八年に販売子会社を設立した。

日経産業新聞　1991・4・25

平成3年度G・W人出予想

テーマパーク好調

レジャー志向を反映

消費者のレジャー志向を反映してテーマパークなどの入場者数は好調に推移しそうだ。東京ディズニーランドでは二十八日から五月六日までの入園者数を五十八万五千人と見込んでおり、昨年より一万二千人程度増えそう。開園八周年を迎えた四月十五日からはミッキーなど五体のバルーンを売り物にした新しいパレード「ディズニー・パーティグラ・パレード」をスタートさせており、ピーク時の五月三—五日には八万人を超える人出が見込まれている。

東京ドームは二十九日から五月六日までで、昨年並みの三十六万五千人の入場者を見込む。四月は日ハム—西武戦、五月は巨人—阪神、ヤクルト戦と人気カードで、一日五万人を超える日が続出しそう。後楽園遊園地は天候次第だが、昨年より一割多い十六万人を見込んでいる。

開園一周年を控えた北九州市のスペースワールドでは、十四日に累計二百万人の入場者を突破、初年度の目標をクリアするなど、まずまずの入場実績を上げている。二十二日の一周年に向けて十億円を投資し、パビリオンの演出やショーの内容を充実、集客力を強化した。今年のGWも昨年並みの二十万人は確保したい考えだ。

日経産業新聞　1991・4・22

今年度中に150店

ゲームセンター 出店攻勢

セガ・エンタープライゼス

ビデオゲーム大手のセガ・エンタープライゼスはアミューズメント施設（ゲームセンター）の出店攻勢をかける。今年度中に現在同社が運営している直営店と同数の百五十店を全国で開設する計画だ。アミューズメント施設市場はここ数年、毎年前年比三割程度伸びており、思い切った出店攻勢により同部門での売り上げ（九〇年度二百五十億円強）を今期は七〇％増にする計画。ヒット商品に左右されがちなゲーム機に対し、安定した収益が見込める同部門の強化が狙いだ。

出店するのは延べ床面積が九百九十平方メートル以上の大型店五十店舗以上、五百平方メートル以上の中型店七十店舗、それ以下の小型店を三十店舗。大型店は主に都市郊外の幹線道路沿いに単独で開設するが、ショッピングセンター（SC）との複合店舗として出店する。

国内アミューズメント市場は八五年の新風営法による営業時間規制などで一時冷え込んだが、各社のイメージ向上策で女性客や家族連れを取り込み、再び勢いを取り戻しつつある。

日本経済新聞　1991・4・30

ヨネザワ「カードゲーム」

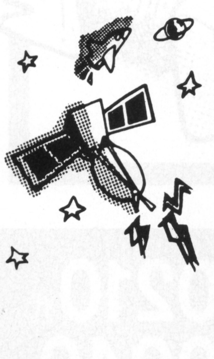
「差別性」強い

英で批判浴びる

【ロンドン1日＝共同】病名と患者のイラストを描いたカードの中からエイズのカードを引けば負け——日本の大手がん具メーカー「ヨネザワ」（本社・東京）が発売したゲームが、英国の一部マスコミで取り上げられ、患者の苦しみを無視した「最も病的なゲーム」（デーリー・スター紙）との批判を呼んでいる。

四月三十日付の同紙によると、「バクテリアパニック」と名付けられたこのゲームは、トランプ大のカードにインフルエンザ、水ぼうそう、B型肝炎などの病名と患者のイラストが入った「病気カード」と「治療カード」を参加者に配り、治療カードのない「㋓カード」（エイズを指す）を最後まで持っていた者が負けとなる遊び。カードの入った箱には「決して本当の病人とは遊ばないで下さい」との注意書もある。

エイズ患者への偏見を研究している宗像恒次・筑波大助教授（健康管理学）の話「彼らにとって、こうしたゲームの存在は、イルカの大量殺害の時のように〝奇異なもの〟と映ったのではないか。今後、諸外国の例を見るまでもなく日本でもエイズ患者は急増すると思われ、こんな未熟な感覚は正しい感染予防の情報伝達を妨げ、非常に危険だ。」



朝日新聞　1991・5・2

ゲームはネクストの時代!!

OPEN THE NEXT

売買

中古機

OLDからNEWまで!!

どんな商品でも
必ず取り寄せします。

● 基板から大型
機までお問い
合わせ下さい。

修理

ゲーム

修理に自信あり!!

どんな製品でもおまかせ下さい。

ソフト・ハードの
開発承ります。

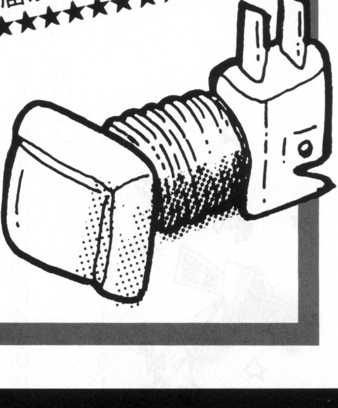
● 基板、モニター、
両替機、識別機、
その他。

販売

パーツ

日本橋直売!!

どこよりも安くお届けします。



● 各種ゲーム用
から半導体まで
全て。

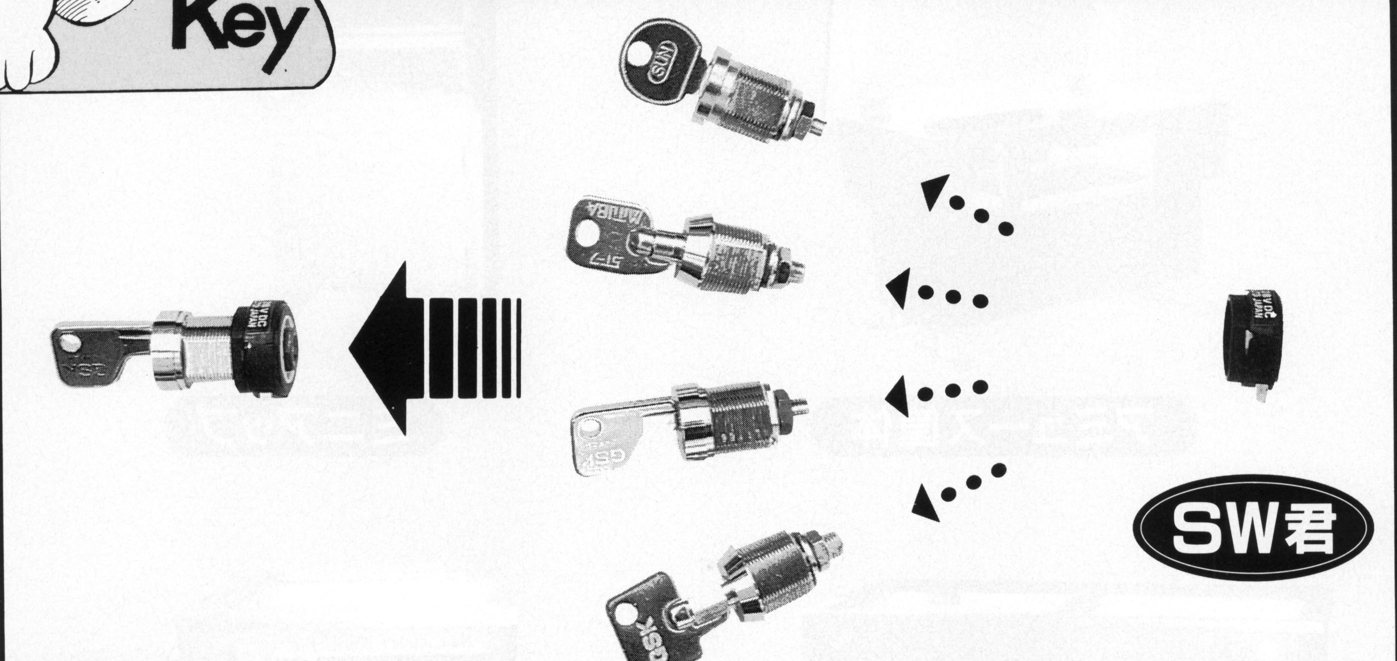
有限会社 **ネクスト**

〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目1-6

Tel：06-645-0210(代)
Fax：06-644-0040

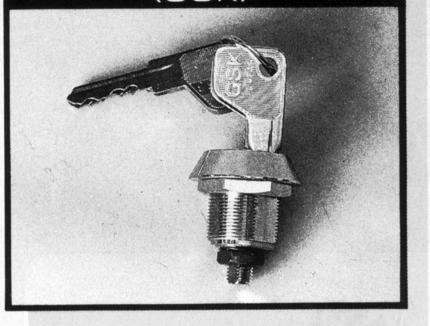
☆鍵、パーツの事ならすべておまかせ下さい!

普通の八万ロックタイプの鍵が SW君でキーSWに大変身!

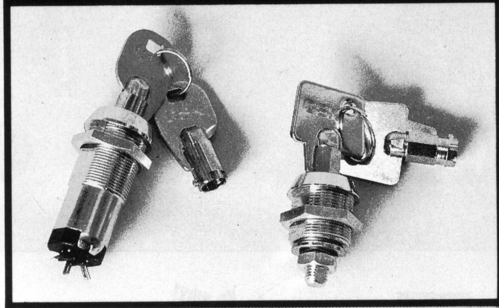


〈実用新案申請中〉

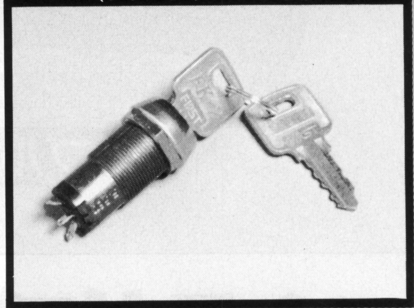
ラビットロックキー (GSK)



丸キーSW (GSK)　7角キー (GSK)



FK-2 スイッチロック (ファーストロック製)



サンロックキー (サンロック)

〈カインドロックキー〉

EXキー (EX)

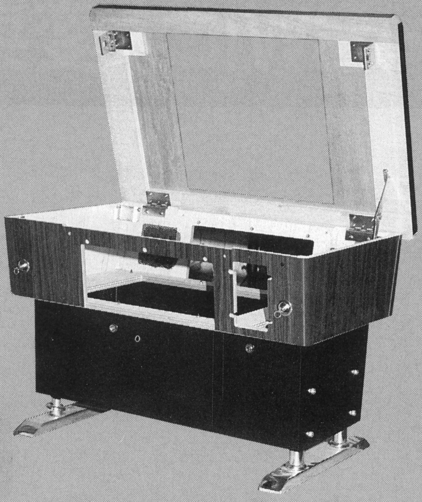
- リバーシブルホールカットにより使い易くなっています。
- キーの角に斜めにホールカットされているので、複製しにくい。又、キーのオスを小さくする事に成功し、持ち易くなりました。
- キー本体のピンが、上下斜め4ケ所(20ピン)に出ているので、ピッキング出来にくくなっています。

ピンホールキーの決定版!EXキー

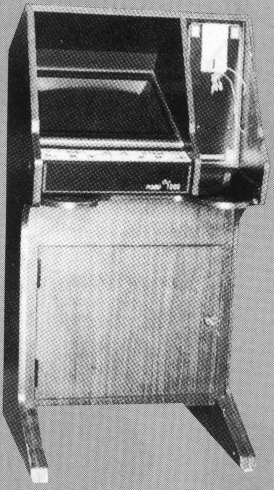
有限会社　芝 商 事

〒634 奈良県橿原市山之坊町655の12
TEL㈹07442-5-4009・FAX07442-2-8946
振込銀行／中京銀行桜井支店㊂320503

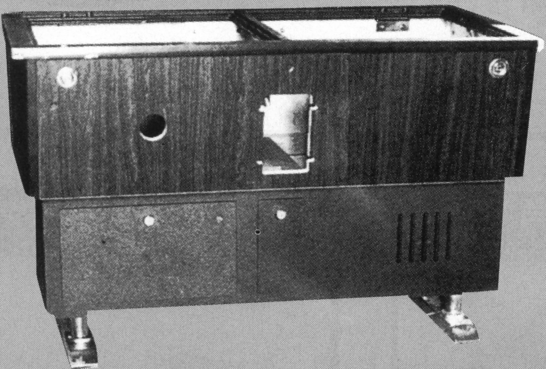
当社のお薦め製品ラインナップ



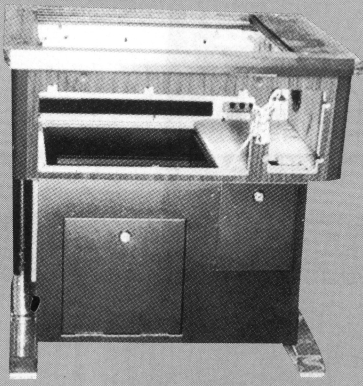
アミューズ筐体



ミニアップ

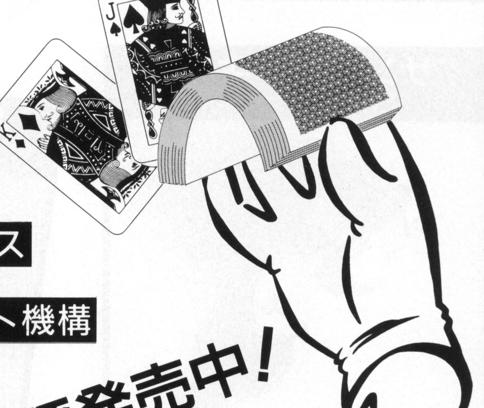


ダブル筐体



ハーフ筐体

1·3·7ダブルフィーバー



フィーバーゲーム　ジョーカー　ラブチャンス

ノートサービス　パンク・サービス　オート機構

ユーザーチョイスシステム

好評発売中!

―――カードゲームのソフト開発承ります―――

株式会社トーヨー

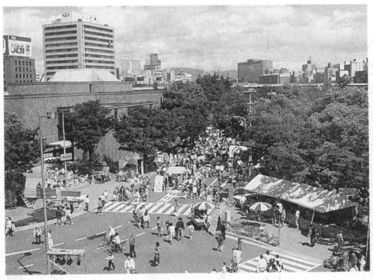
〒545 大阪市阿倍野区昭和町1－19－21
TEL 06(628)2136　FAX 06(624)3987

振込銀行
住友銀行西田辺支店
㊐246847㈱東洋物産

第20回中之島まつり

㈱カプコンイベントに協賛

バーストバニークラブ主催「RPGワールド コスティアーナ」


▲中之島公会堂前

舞台上さまざまな衣裳の参加者たち▶

◀オープニングパレードでのバーストバニークラブの面々

▲イベントの一つ、互いの剣の根元の紙を破りあう

大人気RPG ドラクエⅣのコスチュームプレイ▶

◀AOUチャリティーバザール店 小誌も店頭に並んだ

本誌前号、業界時字報でお知らせした「第20回中之島まつり」が5月3日から5日の3日間行なわれた。

中之島保存運動に端を発する、この祭りも今年で20回を迎え、「はたちの出逢い、こころ街」をテーマにして、記念イベントを折り込み、盛大に開催。

初日、3日。予定より1時間遅れて11時にオープニングパレードがスタートして幕を開け、小雨の降ったり止んだりするなか、大変な人で中之島が溢れた。

㈱カプコンは中之島の東端、剣先公園で行なわれた、バーストバニークラブ主催のイベント「RPGワールド コスティアーナ」にスポンサーとして協賛。イベントの参加証、スタンプ用紙として配布された、A5版20頁のゲームマニュアルの裏表紙に広告をうち、ゲーム優勝者のために景品を提供した。

イベントは、舞台でオープニングとして劇で世界観、目的を説明しスタートする。参加者は公園に散らばるスタッフに挑戦、砂山を作っての棒倒しやストップウォッチの盲押しで10秒に近い方が勝ち等、簡単な遊びをRPGでのイベントに見たててスタンプを集め、8ポイント（レベル8）以上を集めると、勇者として認められる。複数の勇者がステージに上り、最後の敵を倒すと姫を助けた事になり、エンディング。優勝者は伝説の勇者となる、という内容。

このイベントの特徴は参加者がコスチュームプレイでアニメ、小説、コミックの登場キャラクターの扮装をしてゲームを行なう所にある。コンピューターゲームの中の世界を実体験しようという企画である。それ以外にも祭りに来ていた子供達の参加もあり、賑わっていた。

初日は1時からと3時からの2回、行なわれ約300名の参加があった。

また、同公園内ではAOU近畿地区協議会が各社持ち寄りの品による、ゲームグッズの店を出店。こちらの詳報は今号AOUだよりを参照。

国際スポーツフェア'91開幕

㈱セガ、「F-1プレイランド・ポールポジション」コーナーに全面協力

4月28日～5月6日

㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、中山隼雄社長）では、4月28日から5月6日（5月1日を除く）までの8日間、東京・国立代々木競技場とその周辺で開催された「国際スポーツフェア'91」の"F-1プレイランド・ポールポジション"コーナーに全面協力。業務用、コンシューマ用の最新機種を総動員し、同社のハイテクエンターテイメントマシンの数々を来場者に広くアピールした。過去にも、「夢工場'87」などのイベントタイアップはあったが、今回の様な全面協力といった形は初めてのこととなる。

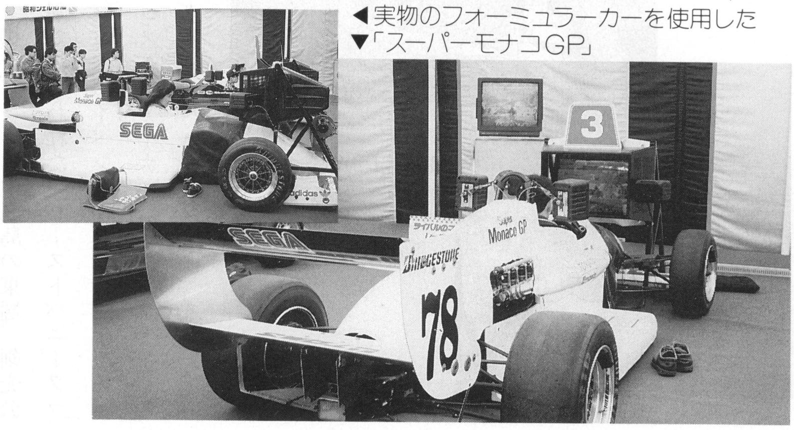
この"F-1プレイランド・ポールポジション"コーナーは、モータースポーツの最高峰「F-1グランプリ」をメインコンセプトにハイテク・アトラクションゲームを導入したモータースポーツ・シミュレーションコーナー。

204坪のスペースを、F-3実車3台を使ったシミュレーションゲーム「スーパーモナコGP」、CCDカート、ラッドモビールDX4台、ラッドモビールのソフトを組み込んだR-360ほか、メガドライブ・ゲームギアフリープレイコーナーで構成。イベントとしては、毎日4回、F-3シミュレーショングランプリ、CCDカートグランプリを実施。4回のうち1回をセガ杯とし、優勝者にはメガドライブのハードとソフトを進呈した。

大型機種はすべて整理券で運営、特にCCDカートには長蛇の列ができるなど活況を呈した。また、そのほかの機種にも、子供からヤング、ファミリーまで、四六時中、黒山の人集りができ、イベントにおけるアミューズメントマシンの人気の高さ、集客性の高さを改めて示した。

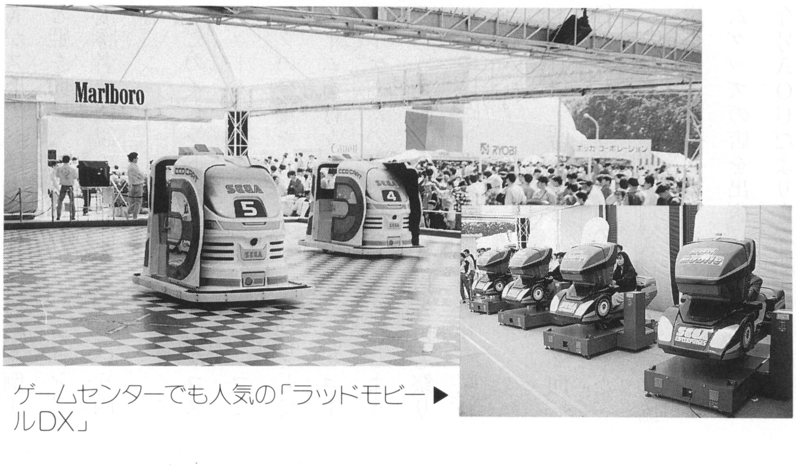
尚、国際スポーツフェアの総入場者数は54万5953名。F-1プレイランド・ポールポジションコーナーの総プレイ者数は2万9300名にものぼった。

▲快晴に恵まれ、大人気のF-1ブース



◀実物のフォーミュラーカーを使用した
▼「スーパーモナコGP」

◀やはり注目の的「R-360」



▼長蛇の列ができた「CCDカート」

ゲームセンターでも人気の「ラッドモビールDX」▶

業界時字報

日本アイ・ビー・エム㈱と共同開発

テラドライブ発売開始

5月31日、3タイプ一挙発売

㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、中山隼雄社長）では、昨年より日本アイ・ビー・エム㈱と共同開発を進めていたパーソナルコンピュータ、「テラドライブ」（3タイプ）を5月31日に発売した。

テラ（TERA）とは、メガ（MEGA＝10^6）の10^6倍を表わす単位。IBM－PCとメガドライブを融合させたアミューズメント＆コンピュータマシンとして開発され、そのために80286と68000を搭載した、2CPUパソコンとなっている。

ソフトはIBM－PC用として全世界約7万種、メガドライブ用として百種以上の資産がある。専用ソフトとしてはゲームのコンストラクションツールが第1弾として、今夏にも発売の予定。

'92年5月までに国内外を合わせ10万台の出荷を目標としている。

〈テラドライブの特徴〉

①ダブルCPU採用

80286と68000を搭載。同時に稼動可能、それらを別々にRGB、ビデオの2系統で出力できる。両CPUはバススワップで結ばれ、IBM－PC側とメガドライブ側、相互のグラフィック機能やディスクドライブ、ジョイスティック等の周辺装置を共用する事ができる。

②日本語標準OS、DOS／V標準装備

OSに「日本語DOS／V」を採用、これに各種ドライバーを搭載したドライバディスクを本体に標準装備。

③日本語MS Windows V3.0対応

テラドライブ モデル3ではグラフィック表示のアイコンで、使いやすく快適な操作環境を実現。

④グラフィック能力

640×480ドットのVGA、最大262144色中256色を表示可能（320×200ドットモード）。さらにスクロール2面と強力なスプライトのVDPを装備。

⑤各種インターフェイスを標準装備

本体にAT－BUSオプションスロット、セントロニクスインターフェイス、RS－232Cインターフェイスを、また内部にSIMMソケットを装備。

⑥TERAメニュー搭載

システムROMにPC－DOS3.3準拠のグラフィックメニュー「TERAメニュー」を搭載。IBM－PC用アプリケーションソフトをそのまま実行できる。

本体標準価格

モデル1　14万8千円（税別）
モデル2　18万8千円（税別）
モデル3　24万8千円（税別）。

画面は「TERAメニュー」を表示中

「テラドライブ　モデル3」

㈱セガ、人事異動実施
駒井徳造氏、副社長就任

平成3年6月27日付で

㈱セガ・エンタープライゼスは、6月27日付で人事異動を実施する。

また、今回、業容拡大に伴い、経営基盤を強化するために副社長職を初めて設置、駒井徳造氏が内定した。駒井氏はコンシューマ機器部門を中心に担当する予定。

▽副社長（専務）　駒井徳造
▽H・E事業本部長兼アジア事業部長　取締役　鎌田繁雄
▽関西支店長兼AM施設事業本部西日本営業事業部長　取締役　田副康夫
▽コンシューマ開発設計部長　取締役　田子林七
▽退任（取締役）　北村裕昭
▽退任（取締役）　桑崎　茂

〈敬称略〉

㈱セガ・エンタープライゼス

JR駅構内、AM施設本格的な開設へ始動

年内に10店舗前後、新設へ

㈱セガ・エンタープライゼスは、西日本旅客鉄道（JR西日本）を始めとする駅敷地内へのアミューズメント施設の本格的な開設へ乗り出す。

特に、JR駅は地域の主要地に多くあり人の流れも多い点が、着目した理由。これに対してJR各社も、待ち合わせの時間つぶしに活用できるとして、AM施設開設に積極的だという。

'89年のJR下関駅のハイテクセガを皮切りに、これまで4ヵ所で試験的に開設、好評のため年内に福島県や福岡県内の駅など10店舗前後の新設を計画している。出店場所は主に駅ビル内だが、駅構内への誘致も多く、構内での店舗運営のノウハウなどを現在研究中。

JR駅での既存店舗は、ヤングアダルト、OLをメインに通勤、通学、観光旅行者など待ち合わせ機能や時間消費対応型の客層を対象にしているものが多いが、中には「R360」やカジノゾーンを設置した本格的なAM空間を展開しているところもある。

'91年5月7日現在の運営店舗は、左記の通り。

▼「ハイテクセガJR下関」

'89年12月29日オープン（約102坪・ビデオゲーム、スロットマシンなど77台設置）

▼「ハイテクセガ南蛮館」〔JR佐世保駅〕

'90年12月20日オープン（約84坪・ビデオゲーム、メダルゲームなど84台設置）

▼「イタリアンスタジオ by セガ」〔JR金沢駅〕

'91年3月20日オープン（約110坪・ビデオゲームのほか「R360」なども設置）

▼「ハイテクセガJR別府」

'91年5月1日オープン（約75坪・ビデオゲーム、メダルゲーム、体感ゲームなど55台設置）

仏・ジラール・エスパス社

PCV製、アーチ型テント開発

フランスのジラール・エスパス社（本社・ボア・ル・ロワ）は、流線的デザインの軽くて耐久性に優れたPCV製テント「アンタレス」を開発、発売する。

直径9mの6角形をしたこのテントは、アルミニウムのフレームにシートを張ったもの。フレームはアーチ状に組立てられるが、このアーチは張力がシートに自然にかかるように設計され、内部には支柱が1本もない。

開口部のカーブは大きく採光効果も高いが、内部に照明を設置したり、開口部にガラスの入ったアルミ枠をオプションで取り付けることも可能。

シート素材のPCVはプラスチックの1種で、丈夫で紫外線にも強く、耐火性にも優れており、組立てや分解を繰り返しても傷みにくい。

需要としては、ゴルフ場のクラブハウス、野外レストラン、プールサイド用日よけテント、展示会用テントなどが考えられる。

価格は、3万2000フラン。

GILLARD ESPACE
Z. A. rue des Peupliers
B. P. 27
77590 BOIS-LE-ROI, FRANCE
TEL：(33) 1 60 66 37 29
FAX：(33) 1 60 69 64 25

〈日本総販売代理店〉
伊藤忠建機(株)
東京都中央区日本橋本町1-6-5塚本ビル8F
TEL：03 (3242) 5023
FAX：03 (3245) 0710

順位	会社名	'90年申告所得(単位・百万円)	'89年申告所得(単位・百万円)
416	セガ・エンタープライゼス	12,256	6,144
556	コナミ工業	9,184	5,896
924	タイトー	5,624	5,914
1709	ユニバーサル販売	㊫2,833	609
1990	明昌特殊産業	2,444	1,922
1998	カプコン	2,438	㊫594
2106	テクモ	2,293	730
2393	サン電子	1,996	2,552
2448	ナムコ	1,944	4,547
3256	ジャレコ	1,482	778
3838	マタハリー	1,243	1,142
4372	泉陽興業	1,091	722
4481	旭精工	1,069	475
4588	シグマ	1,043	652
4597	シグマ商事	1,042	289
5429	日邦産業	893	609

速報

アミューズメント業界 '91年版法人申告所得ランキング発表

'91年版法人申告所得ランキングが発表された。これは'90年1月～12月の各社決算申告所得を対象にしたもの。右にアミューズメント業界関係で順位1万以内の各社をピックアップした。(発表は4千万円以上の11万2千564社。「週刊ダイヤモンド5/1」より。㊫は決算期変更による変則決算)

これによると、セガ・エンタープライゼスは倍増でついに百億円を突破。コナミ工業も百億円に迫る勢い。

この他、対'89年比で増益が目立つのは、ユニバーサル販売、カプコンの4倍、テクモの3倍、ジャレコ、旭精工、シグマ(含・シグマ商事)の2倍となっている。(詳細次号)

われらゴルフ仲間

中部AMゴルフ同好会 結成10周年、及び第31回コンペを併せて開催!

◀右より三浦保夫氏、赤池清美氏、岩山明弘氏

右より、神出路子さん、服部清二氏、足立剛造氏▶

ゴルフを通じての相互の親睦を深めることを目的に、中部地区のオペレーターらが組織する"中部AMゴルフ同好会"(神出英生会長)では、4月18日、岐阜県可児郡のレイクグリーンゴルフ倶楽部に於いて、同会結成10周年を記念する大会、及び第31回のコンペを併せて開催した。

10周年記念大会には32名、第31回コンペには25名の会員が参加、朝から降り続く小雨の中、それぞれの腕を競い合った。

コンペの行なわれた同倶楽部みさのコースは、山間部ながらフラットな設計となっており、各参加者とも楽しい会話を交えながら順調にホールを回った。が、ハーフを終了した時点で天候が悪化、強い雨と風のため中止となり、ハーフ終了時の成績によって順位を決定した。結果は次の通り。〈10周年記念大会〉優勝=服部清二(タイガーレジャー)2位=足立剛造(エム・サー)3位=神出路子(神出商産)、〈第31回コンペ〉優勝=赤池清美(名古屋娯楽)2位=三浦保夫(サンスイ)3位=岩山明弘(日邦産業)、ベスグロ=松本昭夫(タイガーレジャー)～敬称略。

中部AMゴルフ同好会・記念撮影

業務量の増大に対応、大幅な機構改革

㈱シグマ、シグマ商事㈱を合併、改組実施

4月14日に一部移転

㈱シグマ（本社・東京、眞鍋勝紀社長）では、業務量の増大に対応するため、6月1日付で大幅な機構改革を実施した。

◆改組要点

(1)これまで関連会社のシグマ商事㈱で行なっていたアミューズメント機器及び関連商品の販売業務を、㈱シグマが吸収するため販売本部を新設。

(2)営業本部、機械本部及び管理本部をそれぞれ機能別に分割する。

(3)経営企画室、監査室を新設し、総合企画本部を総合企画室と改称する。

(4)技術本部の機能の一部を生産本部、販売本部及び総務本部に移管する。

(5)統括担当役員を置く。

◆新組織及び人事

〈総務本部〉取締役本部長　中山尚彦
〈財務本部〉専務取締役本部長（兼務）　金田　操
〈営業事業本部〉本部長　熊谷　寛
〈営業サービス本部〉本部長　田中豊洋
〈営業開発本部〉常務取締役本部長（兼務）　熊谷征太郎
〈販売本部〉常務取締役本部長（兼務）　小野寺輝夫
〈生産本部〉本部長　川合紀良
〈企画開発本部〉本部長　佐藤和雄
〈技術本部〉本部長（兼務）　川合紀良
〈総合企画室〉常務取締役室長　駒井　修
〈経営企画室〉室長　下里隆治
〈社長室〉取締役室長　荻原　敞
〈監査室〉室長　鴨池　蔚

◆統括担当役員

〈総務本部、財経本部〉
専務取締役　金田　操
〈営業事業本部、営業サービス本部、営業開発本部〉
常務取締役　熊谷征太郎
〈販売本部、生産本部、企画開発本部〉
常務取締役　小野寺輝夫
〈経営企画室〉
（管掌）専務取締役　金田　操
〈敬称略〉

尚、左記の4部署が4月14日、事務所拡張のため移転した。

・経理
・財務
・総合企画室
・経営企画室

〒150 東京都渋谷区渋谷1－23－20
松本ビル
TEL 03（3486）6766
FAX 03（3486）9593

㈱タイトー

一部機構改革

業務の専業化推進

㈱タイトー（本社・東京、長谷川桂祐社長）は4月1日付で、業務の専業化推進のため社内機構の一部改革を左記の通り行なった。

①AO（アミューズメントオペレーション）営業本部の下部組織に「AO営業部」と「AR営業部」、「関連事業部」を新たに設けた。

②AV営業本部の下部組織に「AVレンタル営業部」と「AV販売営業部」を新たに設けた。

同時に両部門とも、従来の東日本営業部と西日本営業部は廃止された。

③右記2つの営業本部の本部長は、大植正道代表取締役専務が兼務する。

④従来の販売本部と海外事業本部を統合し新たに「販売本部」として、その下部組織に「販売部」と「海外販売部」を設ける。

業界時字報

明昌特殊産業㈱、㈱サノヤスと合併し「㈱サノヤス・ヒシノ明昌」と変更

レジャー事業本部として業務引き継ぎ

明昌特殊産業㈱（本社・大阪、福田三徳社長）は、4月1日付で大証一部上場会社の㈱サノヤスと合併し、社名も「㈱サノヤス・ヒシノ明昌」と変更され、新会社としてスタートした。

本社所在地は大阪市中央区道修町4－5－22（㈱サノヤス本社）。

代表取締役社長は太田黒尚雄氏（㈱サノヤス社長）、代表取締役副社長には福田三徳氏（明昌特殊産業㈱社長）がそれぞれ就任。

明昌は、レジャー事業本部として引き継ぎ、従来通りの業務を行なっていく。レジャー事業本部長は若園一夫専務が、同副本部長は坂本眞司常務がそれぞれ就任した。

尚、既にサノヤスは昨年10月に工業用建機の製造販売会社である、菱野金属工業㈱を吸収合併している。

今回の合併により、資本金14億3000万円（サノヤスの現行資本金）、従業員730名、年商約500億円の規模となった。

組織の概略は左記の通り。

社長
副社長
常務会
- 船舶事業本部（旧サノヤス）
- 陸機橋梁事業本部（　〃　）
- ＰＳ事業本部（　〃　）
- 建機事業本部（旧菱野金属）
- レジャー事業本部（旧　明　昌）

コナミ㈱

社名変更実施 技術研究所も新設

総合ソフトウェア企業を目指す

コナミ工業㈱（本社・神戸市、菱川文博社長）は、6月1日をもって社名をコナミ㈱に変更する。同時に組織、業務の効率化を図るため、東京事業所を本社に昇格させ、神戸、東京の2本社制を導入、又東京本社に営業部を設置することを決め、5月23日に開催される株主総会において、正式決定される。

社名変更の理由として、近年、総合ソフトウェア企業を目指し、業務の多角化を図っている同社にとって、「工業」という社名が必ずしも事業内容に合わなくなったためと説明している。

この社名変更に伴い、同社の100％子会社である現コナミ㈱（本社・東京都、菱川文博社長）もコナミ エンタテイメント㈱と社名を変える。

又、同社では6月1日、コナミ技術研究所（上月景彦所長）を新設する。

同研究所は、将来に向けての研究開発を推進する〝場〟としての機能を目的としており、ソフトウェアの①画像関連技術②音響関連技術③メカ関連技術の3つの領域を柱とした研究開発を主業務とする。

〒673-02 神戸市西区高塚台6丁目3
TEL 078(993)2500(代)
FAX 078(993)2510

データイースト㈱

機構変更及び事務所移転

データイースト㈱は4月1日付の人事異動（先月号詳細掲載）に伴い、コンシューマ営業部宣伝課を社長室宣伝課に変更し、事務所も4月30日をもって、左記住所に移転した。但し、電話番号及びFAX番号は従来通り。

〒167 東京都杉並区荻窪5－11－17
第2和光ビル

㈱ナムコ「メカトロマスターシリーズ」

労働省が、職業訓練用機材に認定

販売体制強化、普及率拡大へ

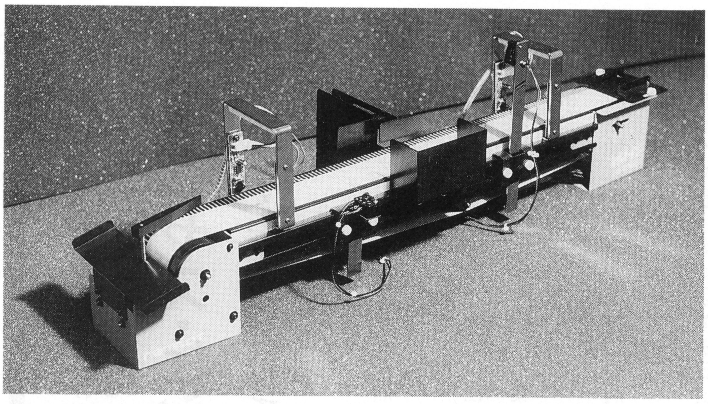
㈱ナムコ（本社・東京都大田区、眞鍋正社長）が製造・販売しているメカトロニクス技術教材「メカトロマスターシリーズ」が、4月16日、労働省により職業訓練用教材として、認定された。

同教材は、メカトロニクス技術を、学習の初期段階から体系的に理解、学習できるシステムで、基本システムと、実習内容別に6つに分類された実習教材群とで構成され、同社が設立した㈶ニューテクノロジー振興団体が、企画・開発している。

職業訓練用教材の認定は、効果的な職業訓練を充実させるために、民間で作成された教材のうち、職業訓練基準に適したものを労働大臣が認定する制度で、今回の「メカトロマスターMM－01」をはじめとする「メカトロマスターシリーズ」は、従来の断片的な学習スタイルを一新し、実際の使用現場に近い形態で学習できる画期的なシステムが、評価されたもの。

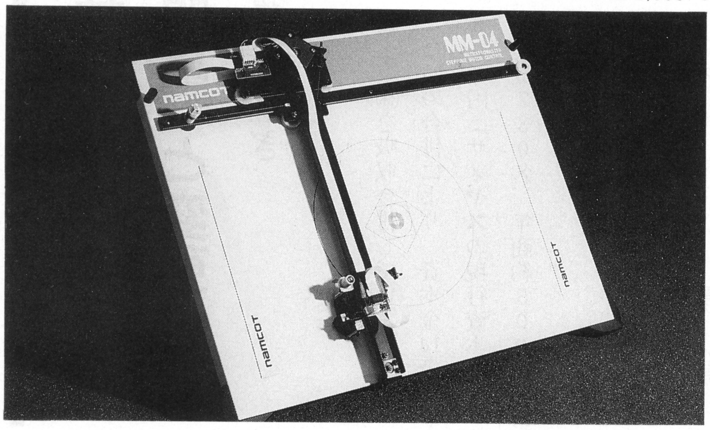
同社では、これを機会に販売システムを整備、一層の普及を図っていく方針である。

現在、職業訓練大学校をはじめ、全国の工学系大学、工業高校、民間教育センターなど全国12ヵ所に設置されている。



▲「MM-05シーケンス制御セット」定価315,000円

▼「MM-04ステッピングモータ制御セット」定価275,000円



日本空艇㈱

販売代理店拡大及び販売部門を分離

業績好調による技術生産強化のため

レジャー機器メーカーの日本空艇㈱（本社・群馬県大泉町、斎藤一夫社長）は、年内に現在16店ある販売代理店を50店に拡大、小型ブレードによる風圧を応用した走行機「きんと雲」や水上歩行機の「ワン・ツー・ボート」の全国的な販売を開始する。

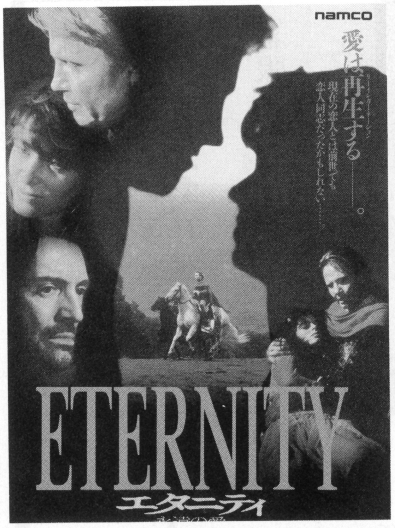
また、今秋を目処に販売部門を分離して営業統括会社を設立する。これはレジャー機器販売が好調で本社が手狭になり、開発の支障となっていたため、本社は今後、技術開発と機器生産に専念する体制を整える。

同社では、そのほかの機器に関してもメーカーから技術提携の引き合いが相次いでおり、順次委託生産の比率を上げていく方針。

㈱ナムコ

映画・「エタニティ 永遠の愛」を配給

6月15日ロードショー



㈱ナムコ（本社・東京、眞鍋正社長）は、アカデミー受賞男優ジョン・ボイド製作・脚本・主演によるラブロマンス映画「エタニティ 永遠の愛」（1989年・アメリカ映画）を今回初めて配給、6月15日より銀座シネパトスにおいてロードショー公開する。

梗概は、現代アメリカの強大なマスメディア権力に対して愛と名誉を賭けて挑む男が、デ・ジャ・ヴュ（既視感）を通じ自分の前世で、愛と幸福の時と陰謀による闘争を体験する。前世で引き裂かれた愛を再び現代で甦らせようとするが……。

「すべてを超越する愛は存在するのか」「愛とは生まれ変わっても不変のものなのだろうか」という問いに対して、その道標ともなるべき答えを教えてくれる。

同映画は「'90夕張国際映画祭」参加作品であり、この時に同社の目に止まったもの。また、同社では、「上場企業として相応しくイメージアップにも繋がる映画内容です」とコメントしている。

▲6月15日から公開される「エタニティ 永遠の愛」

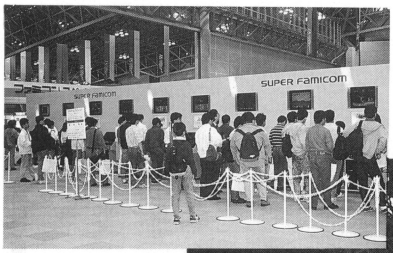
㈱テクノスジャパン

F-3へ参戦決定

チーム名「テクノスジャパンレーシングチーム」

ゲーム関連企業のモータースポーツ参戦が増える中、㈱テクノスジャパン（本社・東京都新宿区、瀧邦夫社長）も、JTRレーシングと正式契約し、F-3への参戦が決定した。チーム名は「テクノスジャパンレーシングチーム」。全日本F-3選手権全11戦など年間計12戦への参戦を予定している。

「テクノスジャパンレーシングチーム」レース場を疾走！▼



▲第3回初心会「ファミコンスペースワールド」会場は、熱気に包まれた。

出店58社の盛会

第3回初心会「FCスペースワールド」開催

幕張メッセ 4月24日～5月6日

　任天堂の一次問屋で構成されている初心会主催の第3回ソフト展示会「ファミコンスペースワールド」が4月24日から5月6日（24日は業者のみ）の13日間、千葉・幕張メッセで開催された。

　今回は過去2回の展示会とは打って変わって、NHK主催のイベント「ファミリースポーツランド'91」とのタイアップで、ゴールデンウィークを丸々飲みこんだロングイベント。また、同期間中、「第41回世界卓球選手権」も行なわれるなど、国際スポーツフェアの"幕張版"といった雰囲気の盛大なイベントとなった。

　出展社数は任天堂を含め58社。各社共、ブース内でイベント等を開催。ソフトはスーパーファミコン29機種、ファミコン69機種、ゲームボーイ49機種がそれぞれ出品された。

　また、入口アーチ付近に設けられた3つのシンボリックゾーンには、初心会が選出したハード別優良機種、スーパーファミコンソフト「超魔界村」、「エリア88」（カプコン）、「スーパープロフェッショナルベースボール」（ジャレコ）、「がんばれゴエモンゆき姫救出絵巻」（コナミ）、「機動戦士ガンダムF91フォーミュラー戦記0122」（バンダイ）、「スーパーアールタイプ」（アイレム）、「ファイナルファンタジーⅣ」（スクウェア）、「シムシティ」（任天堂）の8機種を始め、ファミコン11機種、ゲームボーイ7機種が展示された。

　ファミリースポーツランド'91全体の入場者数は22万5393名。任天堂では、「13日間という長期で心配な部分もあったが、アンケートコーナーを設け、一般ユーザーの声が数多く聞けたのは大きな収穫」と話している。

　スーパーファミコンは、平成3年3月末でハード144万台、ソフトは12種、470万本出荷されているが、同社では、これを理想的なペースとし、内容の濃いソフトを今後も同程度のペースで発売していく方針。

　ハードに関しては、年内300万台を一つの目安に、需要が多ければ、月産台数を増やすなどして対応していくことにしている。

　スーパーファミコンブームは当分の間、続きそうだ。

(株)シグマ(旧シグマ商事(株))のブース▶

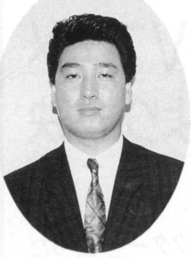
▲各ブースともに盛況▼

アイレム(株)のブース▶

本場の雰囲気満喫

「グランド カジノ」6月オープン

東京・高田馬場


「グランド カジノ」梁 盛吉マネージャー

韓国・済州グランドホテル内にあるカジノ、グランドパラマウントの東京事務所が、〝グランドカジノ〟という名称で6月、㈱Y・T・Tインターナショナル（本社・東京、山崎雅夫社長）の運営により、東京・高田馬場にオープンする。

50坪の店内は、ダブルルーレット1台、ブラックジャック2台、メインバカラ1台、バカラ1台が並べられ、ちょっとした息抜きや待ち時間に最適なバーカウンター（7席）やメダル機なども設置されている。

ここで使用されている台はすべて本物。プロのディーラー相手に、本場の雰囲気そのままにプレイすることができる。勿論、換金はできないが、お金を賭けないプロ相手の真剣勝負が可能になるわけだ。

ただ、海外によく出かける人でも、カジノの形式がよくわからず、遊べないという人は意外に多い。〝グランドカジノ〟では、そんな初心者のため、カジノのムードに慣れ、マナーから全て覚えられるトレーニングルームを用意している。ここではゲーム進行も本場カジノと全く同じ形式で行なわれるので、海外でのプレイも容易になるわけだ。

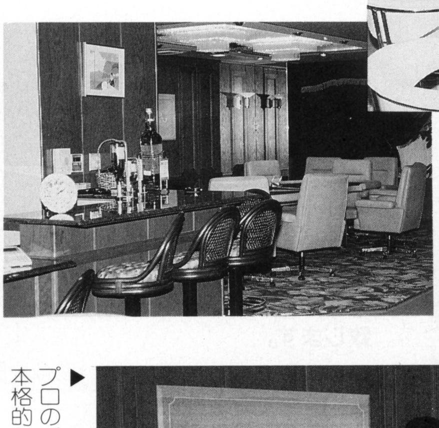
また、同社では各種パーティーやイベントに、ルーレットやバカラをディーラー付きで派遣する出張サービスや、月例大会等も行なっていくことにしている。

カーニバルゲームの普及を筆頭に、対人・有人ゲームへのニーズは高まるばかりである今日、カジノはそれに加え、ディーラーとの駆け引きといった要素も加わった、一番新しいアミューズメント、エンターテイメントのスタイルといえるのではないだろうか。ハイテク技術がある程度頂点を極め、時代は確実にローテクへと移行しているようだ。

●グランドカジノ
〈住所〉東京都新宿区下落合1－2－5第八YTTビル2F
〈TEL〉03（3360）6345
営業時間　PM5：00～PM11：00

◀〝本場〟の雰囲気そのままにプレイすることができる

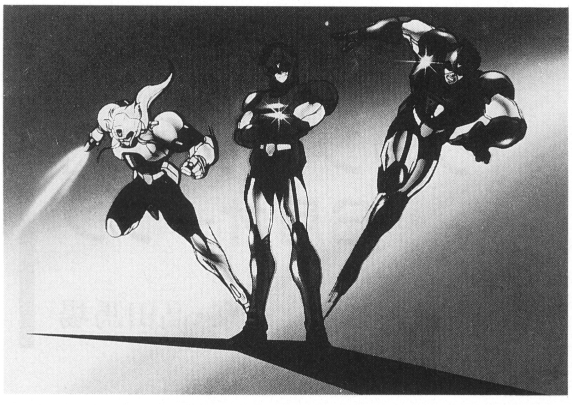
ダブルルーレット等が整然と配置されている▶


〝息抜き〟に最適な◀バーカウンター

▶プロのディーラー相手に本格的なカジノが体験できる

㈱アトラス提供TVアニメ 4月8日より放映

同アニメキャラクターを使ったスーパーファミコン用ゲームソフトも開発中



▲4月8日より全国放映された「機甲警察メタルジャック」

©サンライズ・I&S・テレビ東京

ソフトメーカーの㈱アトラス（本社・東京都新宿区、原野君也社長）が提供するアニメ番組、「機甲警察メタルジャック」が4月8日より、テレビ東京系において全国放映を開始した。同社では番組放映中のCM枠において、オリジナルゲームソフトのCFを随時放映予定している。

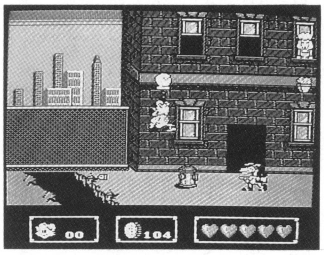
又これに伴い、同番組のアニメキャラクターを用いた、スーパーファミコン用ゲームソフトも開発中で、今年末の発売を予定している。

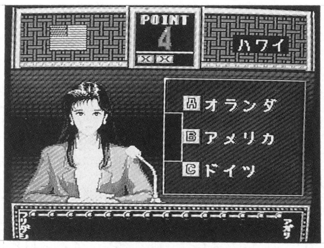
尚、主な放送局及び放送日時は左記の通り。

テレビ東京・18：30～19：00（毎月曜）
テレビ愛知・19：00～19：30（毎土曜）
テレビ大阪・19：00～19：30（毎火曜）

現在CM中のゲームソフト

「ニューヨーク・ニャンキーズ」（FC）▼





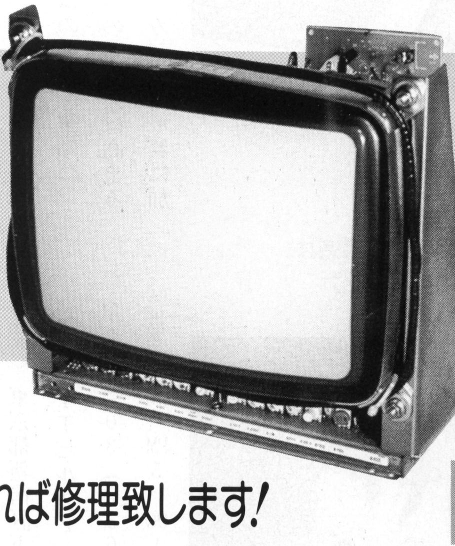
▲「クイズまるごとTHEワールド」（CD-ROM²）

中古モニターの販売・修理のことなら、確かな実績とサービスを誇る我が社におまかせ下さい。

モニターはTVゲームの命です。

迅速
●通常、一週間以内に修理し返送致します。

確実
●故障箇所は確実に修理。



予防修理
●故障箇所以外にも今迄の実績と経験から近い将来、故障すると思われる箇所を予防修理致します。

どんなモニターでも
国産のゲーム機用であれば修理致します！

14インチ・モニターは、新品・中古共に入手が困難です。
故障した場合は、修理をお勧めします。

※その他モニターに関することは、お気軽に御相談下さい。

株式会社ユニックスコーポレーション
〒259-11 神奈川県伊勢原市高森1207
TEL0463-95-2319 FAX0463-92-5070

OPEN NEWS

CLASSIFIED INFORMATION

上島珈琲㈱「UCC STAR-PORT2045」5月15日オープン

上島珈琲（UCC、本社・神戸市、上島達司社長）は、東京・渋谷に期間限定イベント空間「UCC STAR-PORT2045」を5月15日に開場した。

2045年の地球が体験できるという触れ込みの同施設。なかでも注目されるのが、50人収容のDMS（ダイナミック・モーション・シミュレーター）シアター。これは大型映像のショースキャンシステム、油圧駆動式で上下左右に揺れ動く座席と立体音響システムによる擬似体験装置。

今回上映されるのは、ルーカスアーツ・エンタテイメント社が製作した「スペースライド」。SFX（特殊効果）を駆使して、宇宙船同士のスリリングなドッグレースを描いている。4分35秒・1600円。

投資総額は16億円、動員目標60万人。

㈱タイトー「タイトー イン PAZO（パゾ）」4月12日オープン

㈱タイトーは京都市河原町に、内外装費2億円をかけたアミューズメントスペース「タイトー イン PAZO（パゾ）」を、4月12日(金)にオープンした。

同店は、ディスコのインテリアデザイナーの第1人者である佐藤篤氏を起用、"惑星の格納庫"をイメージした設計で、ソフトドリンクのカウンターバーやDJブースなどゲーム以外の設備もあり20代のヤングアダルトをメインターゲットにしている。

延べ床面積は1Fが170坪、2Fが80坪の計250坪、月間売上げ5000万円を見込む。店名の「PAZO」はスペイン語で「館」の意。

〒604 京都市中京区河原町三条下ル大黒町71
TEL 075（211）3774

㈱ナムコ「ハマボール」内ゲームコーナー 4月26日オープン

㈱ナムコは、ゴールデンウィークを間近に控えた4月26日、横浜市西区にある総合レジャー施設「ハマボール」のゲームコーナーをリニューアルオープンした。

ボウリング場やアイススケート場のほか、オートテニスなども備えた同施設内のゲームコーナーに、今回メダルゲームコーナーを増床し、同社直営店として営業を開始した。

店舗面積は100坪で、88台のゲーム機を設置、ヤング層やファミリー客への対応も考慮しており、年商2億5000万円を見込む。

営業時間は午前10時から午前0時まで。

〒220 横浜市西区北幸2－2－14
TEL 045（323）5644

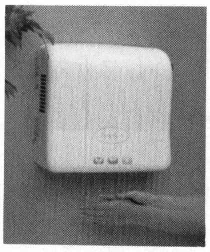
手洗用温風乾燥機
"セラフィーヌ"を開発・販売

㈱ケイアンドユウ商会

㈱ケイアンドユウ商会（本社・東大阪市、林謙二社長）では、手洗用温風乾燥機"セラフィーヌ"を開発、販売を開始する。

今日のサービス業に於いては、清潔なトイレが必須条件となっているが、布タオル、ペーパータオルでは衛生的にも、コスト面からも不備が多かった。

又、既存する温風乾燥機も、乾燥時間が30秒～1分もかかるため、普及するに至らなかったが、今回発売される"セラフィーヌ"は乾燥時間が15秒～20秒と大幅な短縮に成功。これにより、温風乾燥機のデメリットは解消する事になり、布タオル、ペーパータオルに代って、一気にシェアを拡大するものと同社では期待している。



「セラフィーヌ」
標準小売価格165,000円
工事費用　25,000円

ゲームマシンのことは
すべておまかせ下さい
●TVゲーム・ビリヤード・ジュークBOX
etc.…
HILLSIDE AMUSEMENT
ヒルサイドアミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9－3
TEL.045(681)3110 FAX.045(662)3550

事務所移転&改組

◆㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼス関西支店は新社屋建設のため、3月18日(月)より約一年間、暫定的な事務所移転を行なった。同時に各部門直通の電話番号及びFAX番号も左記の通り変更された。

〒561　大阪府豊中市庄内栄町5丁目5－14

コンシューマ統括本部　06（334）5331
国内販売事業本部　06（334）5336
サービスセンター　06（334）5334
総合レジャー開発本部　06（334）5337
AM施設事業本部　06（334）5332
関西地区（奈良・堺）　06（334）5534
関西地区（大阪北・中央）　06（334）5535
FAX　06（334）5338

◆㈱広栄商事

㈱広栄商事（熊谷隆之社長）では、事務所が手狭となったため左記住所へ移転し、5月1日(水)より営業を開始する。尚、電話番号も併せて変更された。

〒819　福岡市西区拾六町2－18－1
TEL　092（883）7371(代)
FAX　092（883）7361

◆㈱メキシコ

㈱メキシコ（吉村敬一郎社長）では、事務所が手狭になったため左記住所に移転、5月15日より業務を開始した。

〒370　群馬県高崎市小八木町2038－3
※TEL、FAXは従来通り。

尚、同時に「群馬県健全娯楽業協会」の事務局も右記住所に移転された。

◆アレックス

アレックス（本社・福岡市、中嶋公介社長）では、業務拡張に伴い4月11日より法人を移行、社名も「株式会社アレックス」と改称した。

尚、住所、電話・FAX番号は従来通り。

営業所オープン

◆ウエップシステム

電子自販機・玩具機のレンタル業務を行なう㈱ウエップシステム（本社・東京、庄野中社長）は、同社物流センター及び北関東方面の営業強化策として、久喜営業センターを4月22日オープンした。

〒349－02　埼玉県南埼玉郡白岡町西10－2－17
TEL　0480（93）3681
FAX　0480（93）3681

お詫び

◆㈱トーケン

本誌5月号に於きまして、㈱トーケンの広告に不手際がありました。関係者各位に御迷惑をおかけしましたことを慎んでお詫び致します。

◆㈱新声社

本誌5月号に於きまして、㈱新声社の広告に不手際がありました。関係者各位に御迷惑をおかけしましたことを慎んでお詫び致します。

COIN JOURNAL MONTHLY

ANNUAL SUBSCRIPTIONS

Future subscribers to Coin Journal Monthly should contact us directly.

◆ SUBSCRIPTION RATE / YEAR ¥14,000

◆ AIR-MAIL RATE / YEAR

- Korea, Taiwan, Hong Kong. ············· Please inquire at any of our local retail outlets.
- Philippines, Thailand, Singapore, Malaysia. ········ Please inquire at any of our local retail outlets.
- U.S.A., Canada, Mexico. ········ ¥28,000
- United Kingdom, France, Germany, Netherlands, Belgium, Luxembourg. ········ ¥30,000
- Switzerland, Austria, Spain, Greece, Denmark, Sweden, Norway, South Africa, Kenya. ······ ¥32,000
- Italy, Portugal, Finland, Kuwait. ········ ¥35,000
- Brazil. ········ ¥40,000
- Costa Rika. ········ ¥45,000
- Bahrain, Tunisia. ········ ¥50,000
- Turkey, Argentina, Colombia, Chili. ········ ¥55,000
- Iran, Saudi Arabia. ········ ¥59,000

Please remit the one-year subscription fee plus shipping costs to the bank indicated below or mail a money order for the appropriate amount. (Notify us of your remittance and include your name, address, telephone and fax number. You may do this by fax.)

Bank name : Sumitomo Bank Minamimorimachi-branch.
A / C No. : 129-632059
Address : 1-29, 2-chome, Minamimorimachi, Kita-ku, Osaka, Japan.

NOTE

Subscribers in Korea, Taiwan, Hong Kong and Singapore will find it more convenient to apply to Coin Journal agents in their respective areas.

Coin Journal Co., Ltd.

Mark Bldg., 2-4-2, Higashitenma, Kita-Ku, Osaka, Japan.
TEL.06(354)9891 FAX.06(354)9898

PLANNED FEATURES

1. New Machine Information
2. On-the-scene reports at arcades, shopping centers, and amusement centers throughout Japan.
3. The top ten computer games in Japan.
4. Information on Japanese manufacturers.
5. Reports on leading Japanese amusement companies including Nintendo, Sega, Namco, Capcom, etc.
7. Interviews with industry representatives
8. Karaoke operation knowhow.
9. Karaoke location reports.
10. Karaoke experiences of Japan's expat community.
11. World Karaoke report
12. Japanese viewpoints on broad economic, social, and political issues which affect the industry.

The magazine shall be tenatively called AMUSEMENT WORLD MONTHLY-serving the coin amusement and Karaoke industry.

Size:	A4
Layout:	Articles: black and white Advertisements: Color on heavy art paper
Date of issue:	20th of every month
Date of first issue:	August 20th (Sept.)
Cost:	800 yen per issue
Annual subscription rate:	9600 yen
Annual shipping costs (by air mail)	
First zone:	6000 yen
Second zone:	7800 yen
Third zone:	9600 yen

We hope that with this magazine, we will be able to better serve your information needs. We invite any comments or suggestions for articles and if you have any questions, please do not hesitate to contact us.

ANNOUNCEMENT

TO OUR READERS

It is with great pleasure that we at the Coin-Op.Journal announce the publication of an all English magazine to begin on August 20th. Until now, we have been confined to a small section within the Japanese edition. However, with explosion of the coin amusement industry both in Japan and abroad, we felt the time had come to provide our readers with a much broader respective on what is happening in Japan. Our mission is therefore to provide an information service network and serve as a communications link for the coin amusement and Karaoke markets between Japan and overseas markets.

Editorial Goals

1) To offer timely new product information and keep you abreast of market developments.

2) To keep you up to date on news affecting both the Japanese coin amusement industry and the Japanese economy as a whole.

3) To report on Japanese marketing trends, particularly in regards to the management techniques of the Karaoke business.

4) To introduce Japanese industry representatives, thus creating a communication bridge between Japan and the rest of the world.

5) To report on conventions and trade shows which affect the industry.

As the Karaoke industry, which originated in Japan, is continuing to expand, we plan to devote a section of the magazine to developments within this industry, including the introduction of Karaoke systems, how to introduce the concept of Karaoke to your customers, management techniques, etc., which songs are enjoying current popularity, etc.

WORLD JOURNAL

1991

June 1-4

INTERNATIONAL CONSUMER ELECTRONICS
For further information, please contact CES 1722 leye St. N.W. Washington DC 20006
TEL : 202-457-8700
FAX : 202-457-4901

September 24-26

WORLD GAMING CONGRESS & EXPO
Caesars Palace, Las Vegas, NV for more information contact : World Gaming Congress Seven Penn Plaza, New York, NY 10001-3900
TEL : 1-212-594-4120
FAX : 1-212-714-0514

June 4-5

EUROSLOT CONFERENCE
RAI CONFERENCE CENTER, AMSTERDAM
For further information, contact Michael Shefras, 33 Kingston Rd., Surrey KT2 7BA
TEL : 0-3727-43-200
FAX : 0-3727-40-925

September 12-14

AMOA CONVENTION-EXHIBITION
Convention Center, Las Vegas, NV.
For further information, contact AMOA, 401 North Michigan Ave., Chicago, IL 60611
TEL : 312-644-6610
FAX : 312-321-6869

October 2-3

JAMMA TRADE SHOW
Ryutsu Centre, Tokyo, Japan
Contact : JAMMA, Room 704, TBR Building, 2-10-2, Nagata-cho, Choyada, Tokyo 100
TEL : 03-3593-2563

1992

January 1992

INTERNATIONAL CONSUMER ELECTRONICS SHOW DATE AND LOCATION TO BE ANNOUNCED
For more information, please contact : CES 1722 leye St. N.W. Washington D.C. 20006
TEL : 202-457-8700
FAX : 202-457-4901

March 15-17

AMERICAN COIN MACHINE EXHIBITION
San Antonio Convention Center, San Antonio, Texas For more information contact : William T. Glasgow Inc. 160666, Park Ave., South Holland, IL 60473
TEL : 312-333-9292
FAX : 312-333-4086

January 21-24

IMA
Frankfurt, Germany
For further information contact : Blenheim Heckmann GmbH, Kapellenstrasse 47D-6200 Wiesbaden
TEL : 49-611-5804-0
FAX : 44-71-223-0257

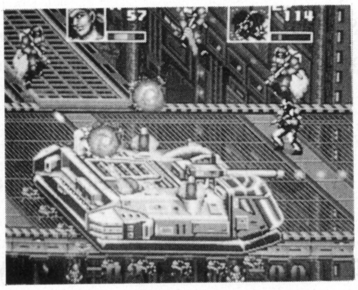
February 4-6

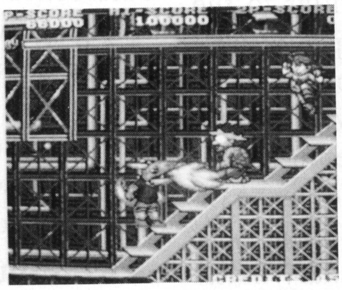
ATEI
Earls Court 2, London
For more information contact : ATEI Ltd., Clapham Common North Side London SW4 9SP
TEL : 44-71-228-4107
FAX : 44-71-223-0257

March 24-26

INTERNATIONAL GAMING BUSINESS EXPO
Europe, Espace Fontvielle, Monaco
For more information contact CMC, 200 Connecticut Ave., Norwalk, CT 06856-4990
TEL : 1-203-852-0500
FAX : 1-203-838-3710

What's New





THUNDER ZONE
[Data East Corp]

This action game will remind Mel Brooks fans of the "Mad Max" movie series. Set in a post-Apocalypse World, up to two players must try to stop a group of terrorists who have seized a cache of nuclear weapons. The game is a rolling screen design in which the characters have great freedom of movement and up to four people can play at the same time. Each character has his own special weapons, and there is no limit to the number of shots per weapon. Each terrorist is also equipped with their own special weapons.

Special Features include the characters ability to "revive" themselves by eating roast chicken and drinking Coca-Cola. The characters move quickly. During the battle, damage assessment reports aid the players, and one of the more challenging aspects of the game is that players can coordinate strategy with each other.

Within the game, there are a total of five different stages of difficulty and in the Japanese version, there are bonus points after the players have passed the second and fourth stages. Sales were scheduled to begin in May in both Japan and abroad.

PHANTASM
[Jaleco]

In this new game, the eleventh one to make use of the MEGA SYSTEM I PC board, the hero is a ghost. What makes this game stand out is, first of all, the ghost-hero cannot carry out an attack by himself. They expend energy themselves and die, but then the character can enter an enemy character's body. This is quite a unique concept. There are twenty-two different characters and although their movements are slow, they can use a pistol. Fire breathing dragons appear and the enemy's fire can be returned. As a player, you have the ability to change into another character during the game. Even if your character is hit, it doesn't effect your ghost at all and no energy is lost.

The layout of the game includes an eight directional joystick and two firing buttons. The characters have the ability to jump and attack, making the game seem relatively simple at first, but since each character has separate skills, it can become quite difficult in real play.

The purpose of the game is to rescue a woman who has been captured by bad guys. There are six different stages of difficulty and although the title is the same in America and Japan, in Europe the game will be sold under the title of "Avenging Spirit." However, the price and release date have not been decided upon yet.

THE 3 WANDERERS
[Capcom]

This game's PC board actually has three games encoded into it. The first is ROOSTERS (in America, MIDNIGHT WANDERERS), which is an action game, chariot, a shooting game, and the puzzle game DON'T PULL. With this board, Capcom has created quite a unique concept.

ROOSTERS is a side moving action game with two player potential and CHARIOT involves a quest for a legendary flying machine while doing battle with magical elves. There are three different sizes of elves, each with the ability to move quickly. The players try to hit the elves using crossbows. They must do battle with elves, all the while trying to reach a princess who has been captured. There are a total of five levels through which the players must pass.

In DON'T PULL the players can built up blocks are the top of the screen. As in Othello, you can attach the enemy on both sides and crush him. In addition, there are three blocks marked with a heart, and by lining up these blocks horizontally or vertically, the players can receive a special bonus.

Currently, this game is scheduled for release in mid May, but the price has not been decided upon yet.

Science And The Future

Disney's plan for expansion is similar to the "Science and Future" theme that the Epcot Centre is built around. The company may construct the theme park under the name of "West Epcot Centre." Compared to the strategy behind other theme parks, however, there are some basic differences. The new urban resort-type theme park contains a man-made lake and three luxury hotels around it. Total construction costs amount to $3 billion. In Long Beach, the new park maximizes the use of the beach. It also includes the construction of a new shopping mall where not only the park's customers, but the general public as well can enjoy themselves.

While universal studio's is going ahead with a 100 million expansion project, it is also planning to develop a shopping mall which will have many famous speciality shops. This in spite of the fact that the American economy is currently in recession and the number of visitors to Southern California theme parks was 7.7% below the average of two years ago. Not only Disneyland, but other places such as Seaworld and Knotts Berry Farm also saw a slowdown in business. An exception though, was Magic Mountain, which was able to draw large crowds with the addition of a new roller coaster.

Continuous Investment Is Necessary

Under these conditions then, where customer demand cannot be expected to increase any time soon, why are companies in the leisure industry so eager to promote new investment? First, the leisure industry hopes to attract a great number of repeat customers especially from the local areas by constantly adding new attractions. Second, those in the industry do not believe that over a long period of time there will be any serious changes in economic statistics which affect their industry.

COIN JOURNAL MONTHLY
ANNUAL SUBSCRIPTIONS

Please remit the one-year subscription fee plus shipping costs to the bank indicated below or mail a money order for the appropriate amount. (Notify us of your remittance and include your name, address, telephone and fax number. You may do this by fax.)

Bank name : Sumitomo Bank Minamimorimachi-branch.
A/C No. : 129-632059
Address : 1-29, 2-chome, Minamimorimachi, Kita-ku, Osaka, Japan.

NOTE [Subscribers in Korea, Taiwan, Hong Kong and Singapore will find it more convenient to apply to Coin Journal agents in their respective areas.]

Coin Journal Co.,Ltd. Mark Bldg., 2-4-2, Higashitenma, Kita-Ku, Osaka, Japan. TEL.06(354)9891 FAX.06(354)9898

The Coin OP Journal MONTHLY RANKING (10th. May.)		
(TABLE VIDEO GAMES)		POINT
1. Street Fighter II	(Capcom)	188
2. Ultraman	(Banpresto)	140
3. Super Volley	(Video System)	85
4. Quiz Tonosama no Yabou	(Capcom)	72
5. YūYu no Quiz de Go! Go!	(Taito)	66
6. Hat Trick Hero	(Taito)	62
7. Quiz Shukudai wo Wasuremashita	(Sega)	61
8. Raiden	(Seibu)	60
9. Mahjong Marineblue no Hitomi 2	(Nichibutsu)	50
10. Final Fight	(Capcom)	32
(COCKPIT GAMES)		POINT
1. Final Lap 2	(Namco)	167
2. Rad Mobile	(Sega)	118
3. GP Rider	(Sega)	87
4. Super Monaco GP	(Sega)	75
5. Sonic Blast Man	(Taito)	74

Strengthening The Consulting Business Through Japanese Discos

Note: The following interview appeared in the Japan Economic Journal. It is based on an interview with Mr. Brian Wolfson, chairman of Wembley Leisure Inc., the largest consolidated leisure company in Great Britain.

While Wembley Leisure Inc. in strengthening their sales of computer systems to theatre box offices in England, it is clear that they are also making an effort towards offering consulting services to discos and nightclubs in Japan. One of their biggest clients is London's Wembley Stadium, where they have installed the largest box office system in the world, capable of handling 5,000 ticket sales an hour. Mr. Wolfson indicated that a variety of tickets are being offered, and that the computerization of racetracks, etc. will continue. This system brings in 28 million pounds a year. There is a plan to develop a service network not only for Europe but for Asia as well.

Concerning the Japanese market, Mr. Wolfson said that he "didn't have the feeling that it was particularly difficult to do business," thus seemingly denying that the market was closed. He is building his hopes on the belief that the leisure part of one's life, in particular, Japanese people's lives, is going to expand.

The strategy for entering the Japanese market has been formulated. In April, through Wembely Japan Inc., a joint venture established with Nissho Iwai, they began consulting discos and nightclubs about their music and video programs, gathering customer profiles, etc. In particular, they are now in the process of discussion concerning the creation of a unique nightclub, one that uses the computer to create a real life feeling. In England, nightclubs are separated into different types by using information about the customer's demographic profile. In Japan, it appears that the company is targeting a fairly large customer segment, from teenagers to middle agers. Mr. Wolfson indicated that future plans with Nissho Iwai may include ventures into Thailand, Singapore, and other Asian countries.

Theme Park Expansion

Walt Disney, Universal, Sony All Announce Plans

Walt Disney has announced large scale expansion plans for the Disneyland amusement park in Anahiem, Cal. The company had previously announced that it was going to develop "Port Disney," an ocean side amusement park in Long Beach, and will decide sometime this year which second amusement park development plan will take priority. Southern California has seen quite an explosion in the number of theme parks being constructed. Universal Studio's is planning to expand as well, and Sony-Colombia Pictures have announced the "Sony Land" theme park. Obviously, the competition in the theme park industry is about to become more intense than ever before.

Ascii Corp. To Develop New Media Business With American Film Company

Ascii Corp. of Japan and their subsidiary, Ascii Motion Pictures announced on April 24 that they have formed a capital venture with the American independent film company Edward R. Pressman Inc. ("Wall Street"). Along with acquiring stock, Ascii has also gained Japanese distribution rights to Pressman's movie releases. The goal of Ascii is to develop a new mass media business which makes use of video software technology. The basic financial details of the deal are that Ascii motion pictures has acquired 33.3% of Pressman Inc.'s stock, paying 7.5 million dollars. What changes, if any, Ascii has in store for their new acquisition have not as yet been announced.

Nintendo-Sega Battle for the European Game Market

Nintendo: 200,000 Game Machine Sales Goal, Sega to Counter In June

Game machine heavywieghts Nintendo and Sega are gearing up for the next battle for market supremacy, this time in Europe. Nintendo has announced that it will expand sales of GAMEBOY on the Continent. This machine was first seen in Europe in 1989, and has enjoyed phenomenal success. This year, the company is aiming to raise the number of machines sold to around 200,000. Previously, they had begun shipping out large quantities of their 8-bit family computer to Europe but compared to demand levels in Japan and America, that market is lagging behind. Though Nintendo's European headquarters is based in Frankfurt, they will open up seven different offices in various countries to coordinate sales and service strategy for each respective country. On the retail level, GAMEBOY will be available in toy and department stores throughout Europe, but primarily in Germany, France, and England. The Nintendo in-house magazine "Nintendo Power" introduces both the game machine and the related software and will help promote sales.

At present, industry analysts are predicting that demand for Nintendo's family computer has gone full circle. Because of this they are planning on selling about 250,000 units of the family computer and at the same time strengthen sales of GAMEBOY. Thus with one great push, Nintendo hopes to make its name as recognizable on the European market as it is in America and Japan.

Nintendo will have to face competition from Sega, however. Sega has also announced that it has decided to sell their portable game in Europe starting in June. In October of last year, Sega introduced their portable game machine and began domestic sales. By the end of the year, unit sales had reached 300,000. In April of this year they jumped into the American market and they will enter the European market to directly compete with GAMEBOY. It should be an intense marketing campaign, but the ultimate winner will be the consumer. Although Nintendo and Sega are the main competitors in the European arena, NEC Home Electronics has also revealed that they are currently studying the possibility of exporting their PC-Engine GT to Europe this fall.

Leisure Industry Faces Large Scale Reductions

Granada, U.K. Places Emphasis On TV

Granada, a British TV and Leisure conglomerate has put its bingo parlors, a major source of revenue in the leisure section, up for sale, and plans to raise 163 million pounds by the sale of public stock. The capital collected by the sale of its assets and the sale of public stock will be used to support a satellite broadcasting service BSkyB as well as to invest in a new TV station.

The company sold its 73 bingo parlors for 147 million pounds to Bass, the famous brewery. Granada also plan to reduce their bowling alleys and theatres as well. Finally, they will sell their hospital chain in America. With all of this diversification, the TV business will be thrust to the center and become the main business.

The Coin Op. Journal

Jun

Coin Journal Co., Ltd.
Head Office/ Mark Bldg., 2-4-2, Higashitenma, Kita-Ku, Osaka, Japan. TEL.06(354)9891 FAX.06(354)9898

Tokyo Office/601, Villa Heights Dogenzaka, 1-17-9, Dogenzaka, Shibuya-Ku, Tokyo, Japan.
TEL.03(3477)2250 FAX.03(3770)6053

Sega - IBM TeraDrive Model 3

Sega Produces IBM Compatible Personal Computer

3 Different Models

Sega Enterprises has teamed up with IBM Japan to produce three computer models which can interface with each other's software. In October of last year, these two companies tied up an agreement to produce PC boards for the family computer based on an OEM subcontract. By doing this, it became possible to integrate various kinds of software on an IBM-PC.

This time, however, Sega wants to expand beyond the home entertainment fields and into the business sector. There are now about 70,000 different varieties of software for use on an IBM-PC and Sega's 16-bit family video game MEGADRIVE. It is predicated that in the near future, along with an expanding inventory of software, a Japanese language DOS/V system will be available as a special future.

The Sega-IBM computer will have two Central Processing Units, thus allowing both the word processor function and the game function to be utilized at the same time. In addition, a software package that will allow the user to create his/her own games will be released this summer.

Beginning this autumn, Sega will make an effort to strengthen sales and develop its American market. For the new computer, Sega believes that it can sell 100,000 units in the initial year. The retail price will be in the range of $1,000 - $2,000 and will be available in family electronic stores and specialized computer outlets.

$1.4 Million Game Center Renovation Project

Taito Corp. Redesigns A Kyoto Arcade

With its tradition as Japan's cultural capital and a rich history extending back over 1,000 years, Kyoto is also home to some of the world's most impressive, to say nothing of expensive, architecture, including the famed Golden Pavilion. Yet the US$1.4 million renovation now being carried out by Taito Corp. on the amusement center "Taito Panzo" is quite a sum in its own right. A single person, Mr. Atsushi Sato, was appointed to design an interior with the ambience of a disco, with an appeal toward older customers. With the new changes, its expected sales will increase to around $320,000 a month. (140 yen - $1).

コインジャーナル海外代理店

最近、海外で弊誌の購読をご希望される方が増えているため、海外取次店を設置致しました。読者の皆様のお知り合いに下記４地区で弊誌の購読を希望されている方がおいでになりましたら、各取次店をご紹介頂けますようお願い申し上げます。

台湾讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機專門月刊）和「月刊カラオケファン」（卡拉ＯＫ月刊)、為了方便台湾地区讀者、在台已設有服務處、希望訂閱者、請與下面地址联絡。

〈台湾総代理店〉

生泉企業有限公司
台北市林森北路２６３号４０１室
TEL.02(537)1735 FAX.02(537)1734

香港讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機專門月刊）為了方便香港地区讀者、在港已設有服務處、希望訂閱者、請與下面地址联絡。

〈香港総代理店〉

美都電子娯樂有限公司
M.E.N. LIMITED
Rm. 7-B, Manly Commercial Bldg., 11-17 Soy Street, Mongkok, Kowloon, Hong Kong.
TEL. 852(710)9918 FAX. 852(771)6357

韓國購讀案内

월간 COIN OP JOURNAL (전자유기기구 전문 월간 잡지 및 월간 가라오게) 잡지를 구독 및 광고를 희망하시는 분은 아래 전화로 전화주시면 출장하여 정성껏 상담해 드리겠읍니다.

〈한국총대리점〉

MIDAS電子
SEOUL 特別市永登浦区堂山洞2街30-2号
永登浦流通商街 3F 바23号
TEL.02(677)9412, FAX.02(675)6297

SUBSCRIPTION INFORMATION

FOR SUBSCRIPTION INFORMATION OF COIN JOURNAL FOR SINGAPORE, MALAYSIA, THAILAND, PHILLIPINES AREAS, KINDLY CONTACT THE FOLLOWING.

〈AGENT〉

J ASHBY MARKETING PTE LTD.,
2 Leng Kee Road, #05-02 Thye Hong Centre Singapore 0315
TEL. 4726500, 4727018 FAX. 4721930

広告索引

AM業界の
トータルアドバイザー

業務内容
- ●ゲームコーナーの共同経営
- ●ゲームマシンの長期割賦販売
- ●ゲームソフトの共同開発

ケイ・アミューズメントリース㈱

●東京03(3709)3711 ●大阪06(365)8879

あ

アイレム…………7
旭精工…………302
朝日物産…………174・185・300・301
アスパック…………190
吾　妻…………236
アポロ…………目次折込み
アミューズオリエント…………17
アルバ…………296
アレックス…………184
ウィズ…………51
ウイング…………283・284・285
宇宙堂…………182
ＡＭランド…………160
エイブル・コーポレーション…………46・47
エクセレントシステム…………294
エス・エヌ・ケイ…………10・11・折込み③
エム・ジー・エム…………199
エルテック…………198
大阪アミューズメント施設営業者事業協同組合…………158
大阪サービス販売…………164・187
大平技研工業…………235

か

柿崎計器…………148
カシオゲーム…………241
カナヤ商会…………164・165
カプコン…………目次折込み・折込み①
カワクス…………18・19
共立工業…………247
岐阜特機…………39
クローバーコーポレーション…………187
ケィ・アイ・シー…………170
ケイ・アミューズメントリース…………281
ケイ・アンド・ユウ商会…………61・188・189
Ｋ，Ｕシステム…………53
ケーティーユー…………65
ゲーメスト…………110
コスモ電子…………244・245
コナミ…………5
小林商事…………250・251

さ

サトー商事…………286・293
サムコ通商…………187
サン・エンタープライズ…………172
サンカンパニー…………183
三賞製作所…………281
サンメック…………199
サンワイズ…………23
三和電子…………200・239
シグマ…………2・12
Ｇ.Ｍ.エンタープライゼス…………169
ジーエム商事…………52
システムサービス…………20・21
芝商事…………255
清水企画…………60
ジャレコ…………303
ジャパン ケイ アンド ケイ システム…………292
秀　和…………191
スクラッチ…………36・37
セイミツ商事…………246
セガ・エンタープライゼス…………70
セントラル…………58
総　商…………56

た

タイガー商事…………161
タイトー…………4
大　裕…………178
太陽自動機…………31
ダイショー商会…………238
ダイナ…………243
宝娯楽…………22・41
タニガワ…………27・28・29
玉　屋…………193
中央リース…………54・55
ツインエレクトロニクス…………240
テクモ…………8・13
データイースト…………6
ティ・アンド・エム…………66・67・68・69
東亜プラン…………13
トーケン…………209
トスクコーポレーション…………176
トーゴ…………151
トップシステム…………64
トーワジャパン…………24・25
東葉興業…………150
トーヨー…………144・256
トライ…………186
トリオ産業…………242

な

中日本リース…………298・299
ナコス…………156・157
浪速電子…………162
ナムコ…………304
ナビス産業…………14・15
ナミキ商事…………42・43・166
ニッコウ電子…………48・49
ニッコー電子…………250
日本システム…………16
日本商事…………57
日本物産…………295
日本メック…………59
ニュージャトレ…………26
ネクスト…………254

は

パイオ産業…………296
ハイメックス…………237
パサデナインターナショナル…………40
パラダイス電子…………200・288
バーリーサービス…………3
パ　ル…………63・290・291
パルティー…………289
バンプレスト…………152・153
ビデオシステム…………9
ヒルサイド・アミューズメント…………149・203・270
ファーストロック…………115・117
ファミリー電子…………190
フィルモア…………174
フェイス…………34・35
富貴商会…………38・168
ブラウン商会…………167
ブリッジ企画…………50

ま

マイクロシステムプランニング…………44・45
増田産業…………39
松山ゲームサービス…………62
ママトップ…………163・194
三木商事…………286・287
ミッチェル…………30・297
メディア商事…………33
メキシコ…………154・155

や

ユーエス産業…………181
ユニバース…………164・173・174・197
ユーピーエル…………32
ユニックスコーポレーション…………268

ら

ライフサービス…………177
ロータスプレス…………175
ローラートロン…………折込み②

わ

ワキタ…………56

コイン・メダルのことなら…
…お任せ下さい。

OLYMPIA MACHINE GAME

ユーザーのニーズに確実に応える
信頼できる各種コイン・メダルメーカー。

株式会社 三賞製作所

本社工場／東京都新宿区築地町１２
電　話／03（3260）２４５０（代表）
ＦＡＸ／03（3269）２１９５

わが社のマドモアゼル Mademoiselle

（株）レオマ

三好 麻香さん、蔭山 美幸さん、大谷奈緒美さん
（18歳・左上）（18歳・左下）（20歳・右）

本号で紹介した“レオマワールド”の中心にある“プラザインフォメーション”で働く大谷さんは「今年、神戸の短大を卒業して生まれ育った地元にできたこの会社に就職した」社会人1年生。地元にこういう施設ができたこと、“情報中枢”で働けることに誇りを感じているそうで、テキパキといかにも楽しそうに働いている姿が素敵である。

“レオマワールド”のスィーパー（清掃人）のアルバイトをしている高校生の三好さん。ウィークデイはここでアルバイト、日曜日は通学という生活だが、「将来は？」の質問に「保母さんになりたい」と答える笑顔がとても爽やかな印象であった。この明るい笑顔も“ワールド”の大切な“ごちそう”だ。

山を切り開いて作られた“ワールド”の一番高い場所“タシチョゾン”で働く蔭山さんは徳島県の高校を卒業してここに就職。柳葉敏郎みたいな楽しい男性が好きという蔭山さん本人も、屈託なく明るい女の子という印象。「何が大変ですか？」と尋ねれば「ココに登ってくることです」との答。

編集後記

▼「レジャー白書'91」が、そして「'91年版法人申告所得ランキング」が発表された。「バブル経済崩壊」が云々されたが、同ランキングの決算月は大半が前半に集中しているためだろう、'90年申告所得4千万円以上の掲載社は'89年より1万社余り上まわった。むしろ、来年発表の「'91年申告所得」が注目されるところだ。

▼もっとも、アミューズメント業界（娯楽機器オペレーター）の今年は、3年つづきの「快晴」が予想されている。（レジャー白書'91）一昨年、昨年と業績を大きく伸ばした企業が目立つが、今年はそれに輪をかけて、各種のオープン、リニューアルが活発。それらの中から今月号では、形態の異なる6つの施設を特集した。今後も新規出店のラッシュが続きそうだが、トータルパイの拡大が伴なうことを期待したい。

月刊コインジャーナル6月号
VOL.16・NO.186

発行・編集＝小林 一郎
発行所 株式会社 コインジャーナル
本　社 大阪市北区東天満２丁目４番２号 マークビル
☎06(354)9891(代)・FAX06(354)9898
東京支社 東京都渋谷区道玄坂1-17-9 ヴェラハイツ道玄坂601
☎03(3477)2250・FAX03(3770)6053
印　刷 株式会社 ハマナ
発行日 平成３年５月30日
購読料 １部 1,240円(税込)
年間 14,400円(税・郵送料込)

NUMBER ONE GAMES

Lucky 37 DUAL REELS

•Super! Double win on dual appear.

Lucky STAR

•The amazing newest version of video slot.

Lucky 57 DUAL REELS

•Get exciting one color screen for FEVER.

Lucky 75

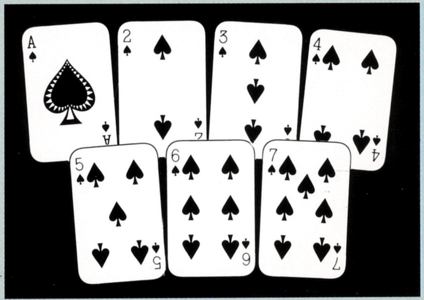
•This is the hottest one.

Lucky 55

•Enjoy easy win from both sides.

Lucky 90

•The top of reel games.

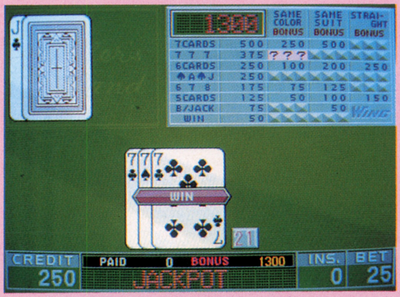


Lucky 77

•King of card games.

Lucky 21-D

•Most exciting BLACK JACK.



Lucky 74

•Ever last masterpiece of the card-game.

Lucky 25 DUAL REELS

•Rich game! Bingo/Cards by reels.

FOR AMUSEMENT ONLY

Development	Manufacturer
WING CO.,LTD. Tokyo, Japan. Tel.:(03)3331-7311 Fax.:(03)3331-7800	EAGLE CO.LTD Tokyo, Japan. Tel.:(03)3331-7611 Fax.:(03)3331-7600

メダルゲームの定番だから、わかりやすさが身上です。アメージングバージョン華麗にデビュー!!

シリーズ最新作

Lucky STAR W11

パワフルなオール★と多彩なフィーチャーが幸運の星を呼び込みます。

FREE PLAY

フリープレイは至ってシンプル。中央のリールに"FREE PLAY シンボル"が現われただけでその時のBETのまま5ゲームがサービスになります。

POOL POINTS BONUS

NEW タイプ BONUS 登場。同一色の"777"を揃えればその色のプールポイントが得られます。赤、緑、青の3色だからチャンスは3倍に。

FEVER

フィーバーゲームは"3ベル"1組につき5回。もちろん2組なら10回の回数加算方式で、配当もFEVER中の"ベル"1ヶにつき総BET数の2倍。

DOUBLE UP—LOVE CHANCE

次札が見え隠れするラブチャンスタイプ。業界初のNEXT6カードでいやおうにも期待は高まります。

COMBINATIONS

フィーバー中のフリープレイ、フリープレイ中のフィーバー等あらゆるフィーチャーの組み合わせと多重当りを可能としました。カラフルな画面で集客力UP。

DOUBLE UP—HIGH OR LOW

前の札より高いか低いかを予想するハイ、ロータイプ。カード役のBONUS付きで熱中度倍増。

〔SPEC.〕●コネクターはW4とコンパチブル ●4タイプのパネル別STOP方法を装備 ●集計に便利なTODAYS DATA機能

FOR AMUSEMENT ONLY

8802 マザーボード WING

Development

WING CO.,LTD.

Tokyo, Japan.
Tel.: (03) 3331−7311 Fax.: (03) 3331−7800

Manufacturer

EAGLE CO.,LTD

Tokyo, Japan.
Tel.: (03) 3331−7611 Fax.: (03) 3331−7600

HOLDするともっと楽しい

NEW

Lucky 75

HOLD SLOT

"どちらの役を狙うか?" "上の役にチャレンジするか?" 技術介入のおもしろさを追求しました。

FREE PLAY

☆3個で3回、☆4個で7回のフリープレイをプレゼント(ON BET LINE)。もちろんHOLD代もサービスだからどんどんHOLDしよう。

STAR BONUS

BETラインに☆が5個並ぶとボーナス点をプレゼント。ライン別に点数も違って迫力倍増。

FEVER

フィーバーベルが5個出れば、並んでいなくてもフィーバー開始(3BET以上)。ベルごとにラインBETの5倍の点が降りてきて、リズミカルなベルの動きに心も踊る。

DOUBLE UP-BINGO

NEWタイプのダブルアップ登場。次に来る数を当てよう(BIG or SMALL)。ビンゴが揃えばうれしさ倍増、点数UP。

COMBINATION

フィーバー中のフリープレイ、フリープレイ中のフィーバー他あらゆるフィーチャーのコンビネーションとダブルWINを可能としました。カラフルな画面で集客力UP。

DOUBLE UP-HIGH & LOW

前の札より高いか低いかを予想するHIGH & LOWタイプ。カード役のBONUS付きで熱中度倍増。

(SPEC.) ●スタートボタンでSKILL STOP ●BETボタンでオールSTOP ●オートHOLD機能有 ●ラブチャンスD/UP有

FOR AMUSEMENT ONLY

9015 マザーボード WING

Development	Manufacturer
WING WING CO.,LTD.	EAGLE CO.,LTD
Tokyo, Japan.	Tokyo, Japan.
Tel.: (03) 3331-7311 Fax.: (03) 3331-7800	Tel.: (03) 3331-7611 Fax.: (03) 3331-7600

業界初の牌種識別麻雀。掛け引きのスリル満載！積極派ゲーム!!

Lucky 13 JANMU

CREDIT TYPE

牌の種類を色分けしたので、裏ドラが、次牌が、相手の手の内が…わかる!!

ODDS

得点加算方式だから、手作りの意欲が高まります。プレミアムハンドはBETの度に2飜役が変わります。

WIN

ルールは一飜しばりのありありリーチ麻雀。遅延機能付自動配牌でスピーディーなゲーム展開とゆとりある思考時間を確保。見逃しを防ぐドラのカラー表示機能付。

YAKUMAN

役満にも加算されるので、役点は青天井で配当も断然有利。

LAST CHANCE

茶牌ー万子、青牌ー筒子、緑牌ー索子、赤牌ー字牌 ラストチャンスも必要な牌種だけ選べて高確率！

DOUBLE UP GAME1

シンプルなBIG＆SMALLタイプ。五萬はEVEN。

DOUBLE UP GAME2

前の牌より高いか低いかを予想するHIGH＆LOWタイプ。4回勝って5牌で役が揃うと別にBONUS配当が。8牌でも更にBIGなBONUS役を用意したWチャンス!!

FOR AMUSEMENT ONLY　　実用新案出願中　　WING

販売店	販売店
AMUSEMENT MACHINE MK MIKI SHOJI CO., LTD. 有限会社 三木商事 東京都大田区大森北4−15−14 TEL 03(3768)0919 FAX 03(3766)6789	Sato 有限会社 サトー商事 大阪市東淀川区西淡路1−15−15 TEL 06(324)0051 FAX 06(324)0777

当社よりお買い求めの製品は全て保障証付です。

AV2麻雀 第1弾 ベイブリッジの聖女™

NEW

あなたの時間
少しだけ私達に
くださいネ！

渡瀬（わたせ）みく♥

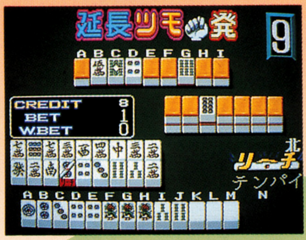
「AV2麻雀」には付属の専用テープを使用して下さい。

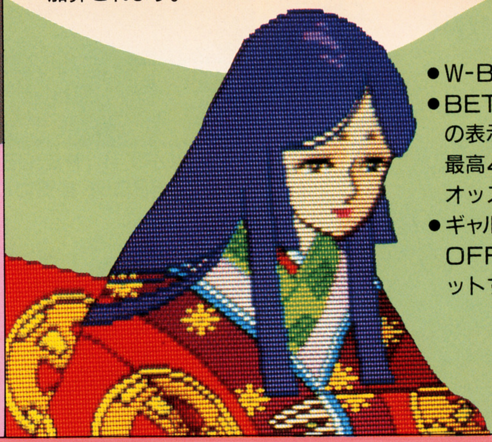
第1弾 発売中！
（ニューマザーボード カセット付）

© 1991 MIKI CORP.
© 1991 AV JAPAN Co.,Ltd.

BETタイプ 麻雀 かぐや姫（其の弐）

- 配牌交換ができます。
- 満貫以上の役で通算5回和がると、ハズレ無しのボーナス・スロットができます。
- 和がる度にボーナス得点が1点ずつ預金され、倍満以上の役で和がるとボーナス得点がクレジットに加算されます。



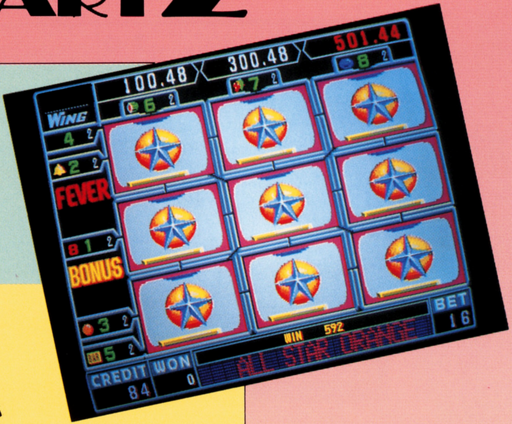


- W-BETが付いています。
- BETを押す毎にODDSが2倍の表示をされる役が、ランダムに最高4ヵ所に現れます。（ビンゴ・オッズ）
- ギャルはディップスイッチのON/OFFにより、登場させる事もカットする事もできます。

総発売元 ㈲三木商事

Lucky 88 PART2

SLOT GAME 最大のヒット作！



- ボーナスゲーム（フリーゲーム）がつき更に面白くなりました。
- BETボタンでオールストップ、スタートボタンでリズミカルストップが出来ます。
- 従来のラッキー88の筐体にワンタッチで取り付けが可能です。

総発売元 ㈲三木商事

AMUSEMENT MACHINE MK MIKI SHOJI CO., LTD.

有限会社 三木商事

東京都大田区大森北4－15－14
ダイヤハイツ大森1F 103
電話 03(3768)0919㈹
FAX 03(3766)6789

振込先
港信用金庫
大森支店
（普）071978
㈲三木商事

アミューズメントオンリーでご使用下さい。

爆発的人気！
超スーパースロット登場!!

FEVER PANIC

フィーバーパニック

※フルーツ筐体のワンタッチハーネスあります。

絶賛発売中！

ディストリビューター直販用
PR用の6ヶ月使用済ボード
格安にて50枚先着順限定販売！
（片パネ付1セット¥78,000）

スロットの配当率完璧！自然確率最重視！

ラブチャンスGシリーズ以来の
超インカム急上昇中!!

- 最高の技術とアイデアで長期間かけて作られた自信作。
- 長期10年以上使用タイプ。
- 本基板は長期にてアフターサービス有り。
- 完全管理システム付。

★新バージョンアップソフトあります。
（各ロケに対応できます）

☆EXPORT TYPE DEVIL VERSIONあり
第2ロット格安にて販売、予約受付中！

メダルコーナーで
高インカム続出!!

インカムアップ間違いなし!!
絶対の自信を持って贈る
プロの麻雀ゲーム!!

スピーディーなゲーム展開ー3倍インカムアップ!!

赤麻雀

Double Bet

本格的な麻雀のプレイ展開を重視して作られており、長期にて御使用頂けます。

★スタート時、コンピューターオープン勝負付き

▼メインボードあります
▼メダルコーナー用ソフトあります
▼各ロイヤル麻雀ワンタッチサブボード

当社の製品はすべてアミューズメントオンリーで御使用下さい。

★ディアルスタート機構
★トリプルプール付き
★赤5ピン付き

インカム急上昇！
絶賛発売中!!

ハネ満以上であがるとメロディー音が鳴り、画面が赤く点滅するなど、とてもエキサイティング!!

ダブルベットエキストラ
（プロ対応）
好評発売中

今後も新メニュー続々登場!!

カードゲームのマルチボード

P・K マザーボード

PARADISE KING
パラダイス キング

- 1991年の新しいソフトがあります。
  新ソフトを御使用下さい。

☆ロム（ソフト）一発にてボーナスソフトもあります。
☆ノーマルタイプソフトあります。（プロ対応）
☆赤カードゲームスタイルあります。
☆ロム交換にて各使用メニューが増えます。
☆サブボードはつきません。すべてロムにて出来ます。
☆ダイヤモンドカードタイプ有ります。
☆ゴールドウイン新登場。
☆スーパー37タイプあり（オプション）。
新ソフト2種類 現在テスト中！ 近日発売
☆現状の筐体にワンタッチ！
☆ダブルチャンス（スーパーアクション入りゲーム）新発売！

ダイヤモンド赤カード

ノーマルタイプ

㊙テスト中

GOLD WIN

各メニューの微調整ソフト
格安にて作ります。

MARK A7K

ダブルチャンス
現在発売中！

ロムによりゲーム内容が交換可能!!

一発逆転
永続的に販売
致します

▶各種基板の修理、格安にて受けつけております。
▶メニューが毎月変わっています。詳しくは当社までお電話ください。

★新規ロケーションオープンの方、情報提供及び御相談受け付けております。★

PS パラダイス電子㈱

TEL.03(3372)1590㈹
FAX.03(3372)6955（24時間受付）
東京都中野区本町3-2-9（PSビル）
営業時間/AM11:00〜PM8:00 土曜・日曜・祝・祭日休み

振込先
帝都信用金庫
中野支店
普 236318

PARADISE CO., LTD.
オリジナル証
NO. 02532

PSオリジナルシール

Partie

――究極のカードゲーム"ハイ・スト・フィーバー"遂に登場！――

ハイ・スト狙いが
勝利への道!!

ハイ・ストレート・フィーバー

HIGH STRAIGHT FEVER

メインボード

- フィーバーゲーム中は20枚(10.J.Q.K.A)のカードでゲームが出来ます。
- フィーバーゲーム1倍、ダブルフィーバー2倍、トリプルフィーバー3倍。
- W-UPゲームは何回でも継続出来ます。カードが表向きの時も有ります。

〈販売元〉
――未来を見つめる総合レジャーシステム
有限会社 パルティー
振込先：三菱銀行上北沢支店(普)4554755 (有)パルティー

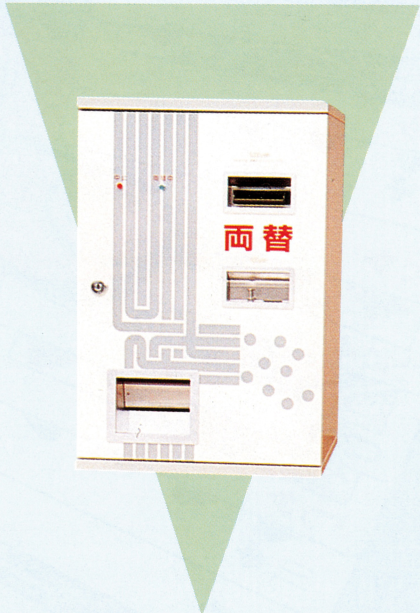
〒157 東京都世田谷区南烏山3－25－11
いずみハイツ芦花公園1F
TEL:03(5384)2311 FAX:03(5384)2316

新発売

ニューコンパ

小型紙幣両替機

ロボチェンジ100

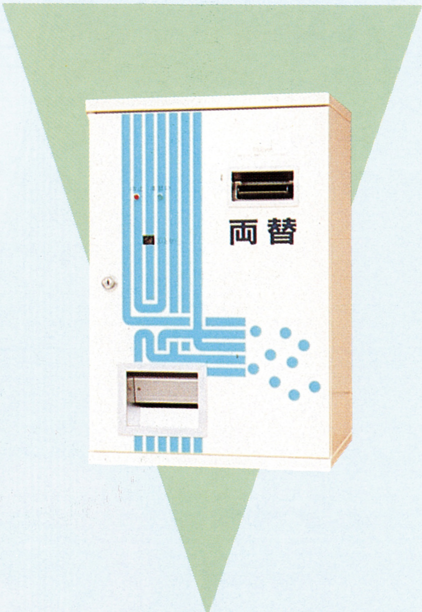


千円紙幣➡100円硬貨×10枚
500円硬貨➡100円硬貨×5枚

使用通貨	千円紙幣・500円硬貨
外部表示	両替中・両替中止表示
内部表示	4桁カウンターによる内容表示、千円紙幣受入枚数、500円硬貨受入枚数、ホッパー投出枚数、ホッパー空の時、中止表示
トラブル時の表示	投出トラブル時、中止表示となる
使用電源	AC100V±10V、50/60Hz
消費電力	待機時0.1W、最大時30W
外型寸法	幅40cm×奥行35cm×高さ62cm
重量	約31kg

※カウンターリセット付、リセット機構付、ホッパー手動キー付

ロボチェンジ500



一万円紙幣➡500円硬貨×20枚
五千円紙幣➡500円硬貨×10枚
千円紙幣➡500円硬貨×2枚

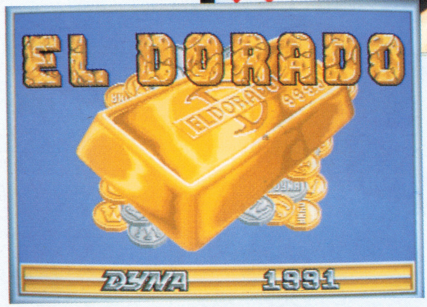
使用通貨	一万円紙幣・五千円紙幣・千円紙幣
外部表示	両替中、両替中止表示、LEDセグメント表示
内部表示	4桁カウンターによる内容表示、一万円紙幣受入1枚・10回カウント、五千円紙幣受入1枚・5回カウント、千円紙幣受入1枚・1回カウント } 共通カウンタ、ホッパー投出枚数
トラブル時の表示	投出トラブル時、中止表示
使用電源	AC100V±10V、50/60Hz
消費電力	待機時0.1W、最大時30W
外型寸法	幅40cm×奥行35cm×高さ62cm
重量	約31kg

※カウンターリセット付、リセット機構付、ホッパー手動キー付

娯楽遊技機総合商社 Pal
〒550 大阪市西区九条南2丁目16番5号
☎06(581)4762・FAX 06(581)5082
営業時間 AM10:00～PM7:30
第2・第3土曜日は定休日です。
振込銀行 大阪信用金庫 港支店
(当座) 500439 (有)パル

エル ドラード

ソフトが驚き！インカムアップで驚き！
オペレーター大満足保証ソフト!!



CBIII

ソフトに秘められたパワーが全開！インカムアップへと導きます

キューティーラインリミテッド

CUTY LINE
LIMITED

キューティーP-1が「リミテッド」にリフレッシュして新登場！

特　徴

★ストップ付
★WUPギャルの変更
★全体的図面のイメージアップ

アミューズメントオンリーでご使用下さい

娯楽遊技機総合商社 Pal
〒550 大阪市西区九条南2丁目16番5号
☎06(581)4762・FAX 06(581)5082
営業時間 AM10:00～PM7:30
第2・第3土曜日は定休日です。
振込銀行　大阪信用金庫 港支店
（当座）500439 (有)パル

究極のカードゲーム"ハイ・スト・フィーバー"遂に登場!

新発売

メインボード

ハイ・スト狙いが勝利への道!!

★フィーバーゲーム中は20枚(10.J.Q.K.A)のカードでゲームが出来ます。

★フィーバーゲーム1倍、ダブルフィーバー2倍、トリプルフィーバー3倍。

★W−UPゲームは何回でも継続出来ます。カードが表向きの時も有ります。

GOLDEN MIRACLE 7 (メインボード サブボード)

ゴールデンミラクル 7

ヒューズROMを交換した画面

ヒューズROMを交換しない画面

ヒュースROMを交換しなくても使用出来ます。

ミラクルフィーバー

◆8BET以上で4つのコーナー又はひし形に停止した絵柄が同じである場合、フィーバーとなります。

◆7回のサービスゲームが出来ます。又、フィーバー開始時には、BET×7倍の点数がフィーバーボーナスとしてクレジットに加算されます。

◆フィーバー中"7"の絵柄1つにつき、BET×7倍の点数がクレジットに加算されます。

ダブルアップゲーム

◆W-UPに使用する6枚のカードを全て見せ、順番を入れ換えてBIG/SMALLを当てていくタイプのゲームで、記憶力が勝負となります。

◆W-UP中に"7"のカードが出た時は、BET×2倍の得点がボーナスとしてクレジットに加算され,W-UPゲームの勝敗には関係ありません。

花がじ札

メインボード

柔らかいけど決して弱くない!

〈花がじ札・花6・親権変わり兼用基板〉
花6の全てを搭載した基板新発売!!

①勝率調整 ——— ●IN枚数とOUT枚数を監視することで、勝率の設定が可能です。●勝率とボーナス発生率によって自動的に役の調整が出来ます。

②配点調整 ——— ●五光、四光、雨四光、及び三光の配点を調整出来ます。

③親権変わり ——— ●プレイヤーが勝った場合、親権が移ります。(DIP SWで選択可能)

④コンピュータ側手札表示 ——— ●ゲーム開始時の場札の中に(雨の五光札)があった場合、コンピュータ側の手札が一瞬見えます。

⑤W-UPゲーム ——— ●W-UPゲームの当り易さは調整可能です。●6枚の札を見せて、順番を入れ換えた札から当り札を選びます。この時1枚の札が見えることがあります。(但しDIP SWにより禁止/許可が設定可能)

⑥不正防止 ——— ●不正行為は全て出来なくなっています。

販売代理店募集中!!

★FOR AMUSEMENT ONLY★

製造・発売元

JKKS

株式会社 ジャパン ケイ アンド ケイ システム

本社 〒110 東京都台東区秋葉原6-8 山越ビル7F TEL 03(3258)5581 FAX 03(3258)5576

工場 〒890 鹿児島市西伊敷町2-6-1 TEL 0992(20)6100 TEL 0992(23)2717

振込銀行
第一勧業銀行
御徒町支店
㊣1361590

Satoは信頼のトレードマーク!!

3・7シリーズ第3弾

3・7・A'90

絶賛発売中!

- 3、7、Aの1ペアから不思議な事が?
- フィーバーチャンス倍増
- ファルコンタイプ、ボナンザタイプからワンタッチ
- BET、MAX、コインレート etc. ディップ切換可能

サブボード　￥58,000

3・7フィーバーDX デラックス

大好評につき増産中!!

絶賛発売中!

総合レジャー機器・ソフト開発

Sato 有限会社サトー商事

〒533 大阪市東淀川区西淡路1-15-15 TEL.06(324)0051(代) FAX.06(324)0777

DREAM 9

© EXCELLENT SYSTEM

PART II

あのドリーム9がさらにパワーアップして新登場

メダルコーナーで
高インカム記録中!

■TVスロットにワンタッチ装着OK!

■コネクター、操作パネルの改造は一切不要!

☆BONUS☆

☆W-UP GAME☆

ライン役 ※オッズが10倍のときの、得点表示です。

1ライン BET数×10倍

2ライン BET数×40倍

3ライン BET数×120倍

センターが3、6、9のいづれかの場合、更に得点が倍になります。
※役がなくても元返しとなり、W-UPができます。

ブロック役

トータルBET数×2倍

3、6、9のブロック役は、トータルBET数×4倍

ボーナス役

センターの数字の回数だけクレジットはそのままで、前回のBET数でプレーできます。この場合は、5回です。
トータルBET数×2倍

ストレート役

トータルBET数×100倍

センターが3、6、9のいづれかの場合、トータルBET数×200倍

オール役

トータルBET数×200倍

3、6、9のいづれかの場合、トータルBET数×400倍

AMUSEMENT ONLY

製造開発元

株式会社 エクセレントシステム

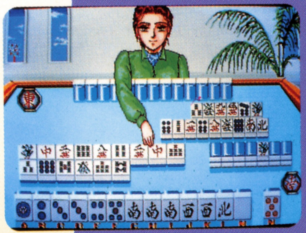
〒160 東京都新宿区四谷4-34-2 武藤ビル4F
TEL 03(3353)0699 FAX 03(3353)0552

©1991 Nihon Bussan Co., Ltd.
伝説の城"金牙城"の復活成るか？
そのカギは城主の末裔にあたる8人のギャルの身体に浮き出る"文字"にある!!
クイズ麻雀！
早くヤッてよ™
クイズあり 麻雀ありの進行マップ
軽快なサウンドに乗ったマージャンプレイ
オカマにくっついている女性を何族という
正解！！
オコゲ族
オカズ族
オツユ族
YOU 1500
クイズジャンルは3種類 アダルト・芸能・スポーツ
脱衣には理由(わけ)がある!? 麻雀とクイズのMILDな融合!!
LD QUIZ 第1弾
クイズ DE デート™
こんなクイズは初めてだゎ!!
第2弾・第3弾はLD盤・ROMセットで発売予定。
小沢奈美
君島愛
滝沢蕾
渡辺羊香
渚友紀
小暮千絵
続々登場するギャルがお相手よ♥
葉山レイコ
次作続々開発中!!
LD麻雀シリーズ
LDゴルフシリーズ
LD花札シリーズ
他、バラエティ・シリーズ企画進行中。
島崎里美
島崎里矢
森村あすか
東清美
早見瞳
クイズゲームにLDを搭載。
ビデオ画像に映るギャルが超鮮明！
【業務用レーザービジョンプレーヤー】
コンパクトサイズでテーブルタイプにもOK！
外形寸法：250(幅)×132(高さ)×310(奥行)mm
重　量：5.3kg
セット内容：業務用レーザービジョンプレーヤー/LD盤/メイン基板/取付金具/配線一式
※青少年の育成に害を及ぼさない場所に設置して下さい。
©1991 Nihon Bussan Co., Ltd.
©1991 AV JAPAN Co., Ltd.
Nichibutsu
日本物産株式会社
本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号 TEL.(06)353-5211(代)
FAX. 営業部(06)356-9631・総務部(06)356-1531
HEAD OFFICE 12-9, 1-chome, Tenjinbashi, Kita-ku, Osaka Japan TEL.(06)353-5211 FAX.(06)356-9631
東京事業所 東京都港区六本木3丁目4-7 KY六本木ビル2F TEL.(03)5563-2851(代) FAX.(03)5563-2891

ALBA 有限会社 アルバ
〒156 東京都世田谷区赤堤2－3－11
TEL 03(3327)0044・FAX 03(3327)0041
〔振込口座〕協和銀行 豪徳寺支店 普 001525 (有)アルバ

Pio パイオ産業株式会社
〒533 大阪市東淀川区菅原6丁目29－10永仮ビル1F
TEL：06(322)9655
FAX：06(321)4416
東洋信用金庫、井高野江口
支店 当 221176 パイオ産業(株)

—ワクワク、ドキドキ! 2泊3日の慰安旅行—



赤い牌 それはドラ牌。

パワフルなドリンクが7本。
お支払いはチップで。

麻雀に勝つと
チップが支払われます。

どこへ行くかは
あなたの自由。

10名の女子社員、
あなたの好みは誰?

見事正解すると、女の子が
引き続きサービスして
くれます。

株式会社 ミッチェル
〒166 東京都杉並区阿佐ヶ谷南3-12-1 栄ビル2F

MITCHELL CORPORATION
Sakae Bldg. 2F, 3-12-1 Asagaya-minami Suginami-ku, Tokyo, Japan 166

Telephone:03-3220-2647 FAX:03-3220-2607

あっと驚く新展開――!!

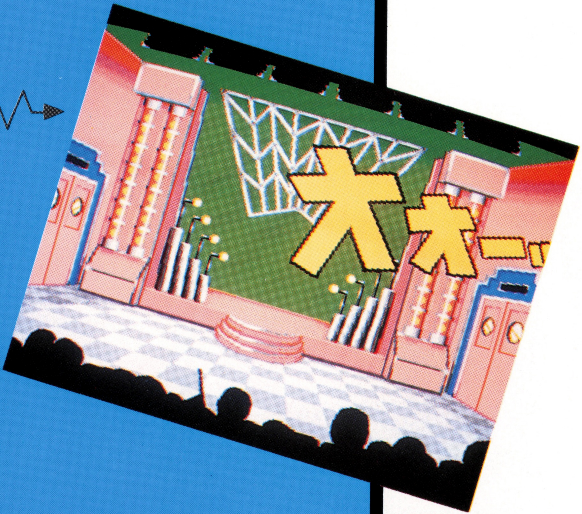
華をやらねば!

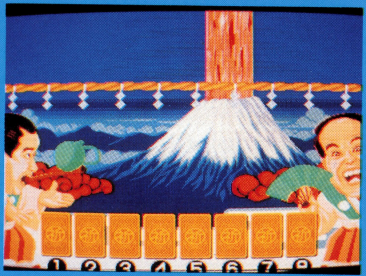
ドラマチックに二人は逢って、

©1991 DYNAX INC.

花札こいこいゲーム&…………?

のニューシステム





DRAMATIC

ハナコさんはゲームセンターで
〝麻雀やるなら〟という
ゲームを探しています。

探せ!
「麻雀やるなら」

SCORE TYPE、MAIN BOARD。
テーブル、アップライト共用
SPEC

プレイ機能搭載。

VIDEO COMPUTER SYSTEM
DYNAX

DYNAX INC.
ダイナックス株式会社
17-1, HATTAN NIJUKKENYA
MORIYAMA-KU NAGOYA, JAPAN.
☎052-791-4113 FAX.8152-791-4168

中日本リース株式会社
〒463 名古屋市守山区廿軒家八反17-1N-Lビル1F
TEL.052-791-4111(代) FAX.052-791-4168

ドラスティックに愛々ゲーム。

DRASTIC

2つのゲームを設置すれば、

麻雀やるなら☆パ～

©1991 DYNAX INC.

麻雀ゲーム&…………?

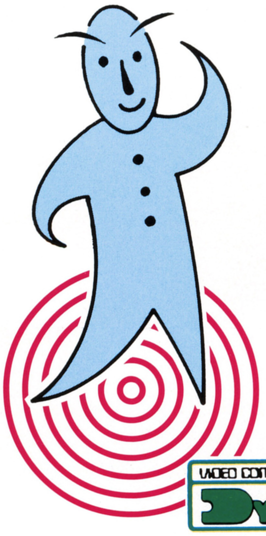
通信ケーブル不要

探せ!「華をやらねば」

SPEC　SCORE TYPE、MAIN BOARD.
テーブル、アップライト共用

スクランブル・

タロウ君はゲームセンターで
"華をやらねば"という
ゲームを探しています。



筐体・㈱カシオゲーム製

VIDEO COMPUTER SYSTEM DYNAX

DYNAX INC.
ダイナックス株式会社
17-1, HATTAN NIJUKKENYA
MORIYAMA-KU NAGOYA, JAPAN.
☎052-791-4113 FAX.8152-791-4168

中日本リース株式会社
〒463 名古屋市守山区廿軒家八反17-1N-Lビル1F
TEL. 052-791-4111㈹　FAX. 052-791-4168

NEW CHANGER SERIES

朝日のニュー両替機シリーズ登場！

※商品はすべて発売中。イラスト外観及び、仕様は変更になる事があります。予め御了承下さい。

100円硬貨払出しタイプ両替機。

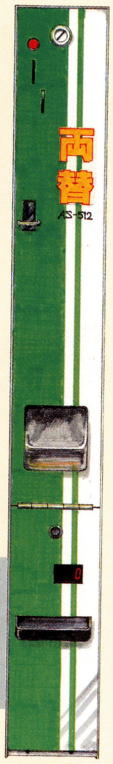
LEDでメンテの管理表示が可能！

■両替内容
- ●千円紙幣 ⇒100円硬貨×10枚
- ●500円硬貨 ⇒100円硬貨×５枚

■収容枚数
100円硬貨 約3500枚
※紙幣圧縮機付

■H 810×W 95×D 250㎜

AS-512



高額タイプでは最小サイズ!!

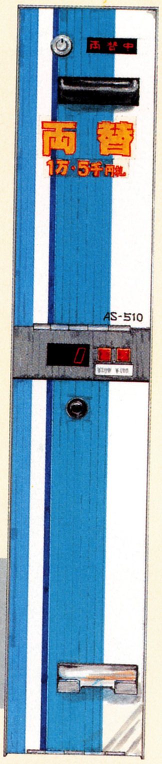
LEDですべてのデータを管理!!

■両替内容
- ●一万円紙幣 ⇒千円紙幣×10枚
- ●五千円紙幣 ⇒千円紙幣×５枚

■収容枚数
一万円紙幣 約200枚
五千円紙幣 約200枚
※紙幣圧縮機付

■H 810×W 150×D 250㎜

AS-510
高額紙幣両替機



500円硬貨払出しタイプ両替機。

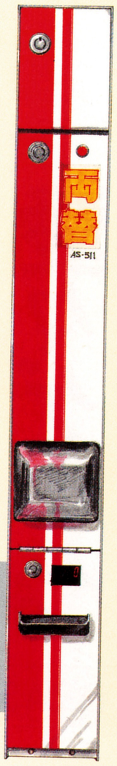
LEDでメンテの管理表示が可能！

■両替内容
- ●一万円紙幣 ⇒500円硬貨×20枚
- ●五千円紙幣 ⇒500円硬貨×10枚
- ●千円紙幣 ⇒500円硬貨×２枚

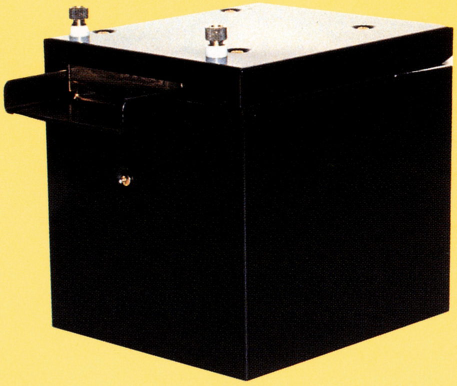
■収容枚数
500円硬貨 約3000枚
※紙幣圧縮機付

■H 810×W 95×D 250㎜

AS-511



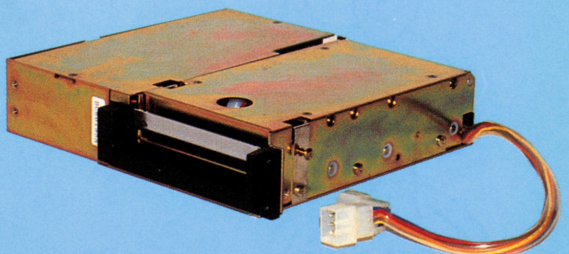
AS-15



仕様
使用紙幣●千円・五千円・一万円紙幣
挿入方向●表裏４方向
サイズ●H 145×W 130×D 150㎜
(投入口＝W 80×D 37㎜)

低価格！ 高品質！

AS-10WT



仕様
使用紙幣●千円・五千円・一万円紙幣
挿入方向●表面２方向
サイズ●H 37×W 165×D 150㎜

自販機・両替機用 オリジナル紙幣識別機

有限会社 朝日物産
〒535 大阪市旭区新森７−４−32
TEL 06(955)2311 / FAX 06(955)2313
振込先 相互信用金庫 守口支店 当座預金 153659 ㈲朝日物産

履　歴　書

平成 3 年　4 月　30 日現在

ふりがな　さん　なな　しょっと 氏　名 3・7 SHOT		※男・女 (※男・女 (◉)女 circled: ◉) 性別 不明
平成　3 年　3 月　7 日生 （満　0　歳）	本籍 大　阪	※ 都 道 府 県 (府 circled)
ふりがな　おお さか　し　あさひ く　しん　もり 現住所 〒(535-　)　大阪市旭区新森7－4－32		電話 市外局番（ 06 ） 955－2311 （　　方呼出）

本人希望記入欄（特に給料・職種・勤務時間・勤務地・その他についての希望などがあれば記入）

性 格	明るく真面目で何十年でも働きます。お客様に好かれます。とにかく面白い！
趣 味	5カード
特 技	●FEVER、4CARD、FH、3CARDも好きだけど1PARが大好き。 ●3か7の1PARがらみの2PARをキャンセルして、1PARだけ残してゲームする。●W－UPが2回以上何回でも楽しめます。 ●FEVER、4 CARD、FH、3 CARDにも変身します。
特 長	●3と7の4CARD、FH、3CARDは各10回FEVERゲームになります。 ●FEVERゲーム中、W－UPは連続し、7のカードはBIG、SMALLに関係なくWINです。●3か7の1PARでFEVERゲームが1回出来ます。（W－UPチャンス）●1BETからすべてFEVERがかかります。
給 料	サブボードOP価格　¥58,000　〈AMUSEMENT ONLYで使用して下さい〉
勤務地	賭博に使用されるおそれのある場所には就職いたしません。

就職先募集中！

3・7 SHOT

有限会社 朝日物産

〒535 大阪市旭区新森7－4－32
TEL 06(955)2311 / FAX 06(955)2313
振込先　相互信用金庫 守口支店 当座預金 153659 (有)朝日物産

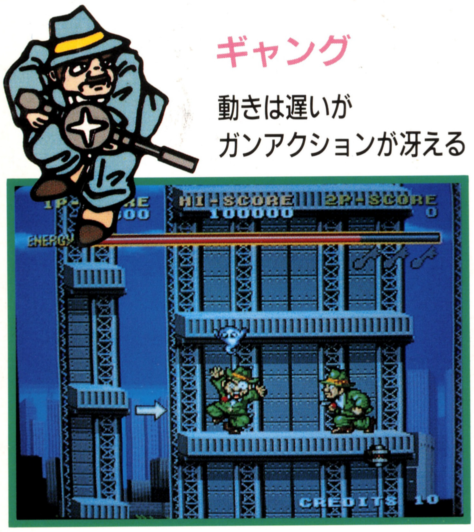
AsahiSeiko
CO.,LTD.
AE-882
AD-81P
870-A/B
810-ES
757-P
720-A/B
KWM/740
COIN SELECTOR
コインから
カードまで
コイン、紙幣からカードまで
あらゆるニーズに
先進の技術と安心の精度で
応えます。
CARD DISPENSER
MODEL
CD-200
●新クラッチ方式と逆転ローラーを採用
●専用制御基板を装備
COIN HOPPER
DH-750
CH-500
WH-1
NH-1
CAH-1
CAH-BJ
信頼と技術のふれあい
旭精工株式会社
本社●〒107 東京都港区南青山2-24-15/PHONE 03-3401-6181
謹　告　当社ホッパー製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。
●詳細はカタログを御請求下さい。
(仕様及び外観は、お断わりなく変更する場合があります。)

JALECO

シャレコ コンセプトボード・メガシステム ワン
MEGA SYSTEM 1 第11弾

さあ、次はどれに乗り移ろうかな!!

乗り移れる敵の数、
なんと22パターン、
どいつを操るかは、
キミ次第。



ギャング

動きは遅いが
ガンアクションが冴える

ドラゴン

でかい炎を吐いて
あいてを丸焦げ

スラッガー

敵の弾を打ち返えし
動きも早い

乗り移りアクションゲーム、
おもしろさ病み憑き

事件に巻き込まれて幽霊になってしまった青年が、悪の組織に捕われた彼女を助けるため、敵に乗り移りながら闘って行くアクションゲームです。乗り移ったキャラにより、攻撃・移動スピード等が違い、(その数22キャラクター)様々なパターンが楽しめます。

ファンタズム

PHANTASM™

※改良のため仕様、デザインを予告なく変更することがあります。当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。

株式会社ジャレコ
(本　社)〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03-3708-4811(大代表) 03-3708-4810(販売一課代表)
(大　阪)〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06-385-5100(代表)
(福　岡)〒812 福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第1ビル ☎092(482)6811(代表)
(サービスセンター)〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03-3420-2271(代表)

月刊コインジャーナル6月号
平成3年5月30日発行（昭和56年11月24日第三種郵便物認可）第6巻第6号 通巻36号 毎月01日発行 定価六二四〇円